

新しいことを始める季節というわけで、今月で隔月発売に変更。
気分を新たに、じっくり読めて、楽しめる内容でおおくりするぞ!

ATTACK

キャンペーン版大戦略Ⅱ かすたまキット テグザー

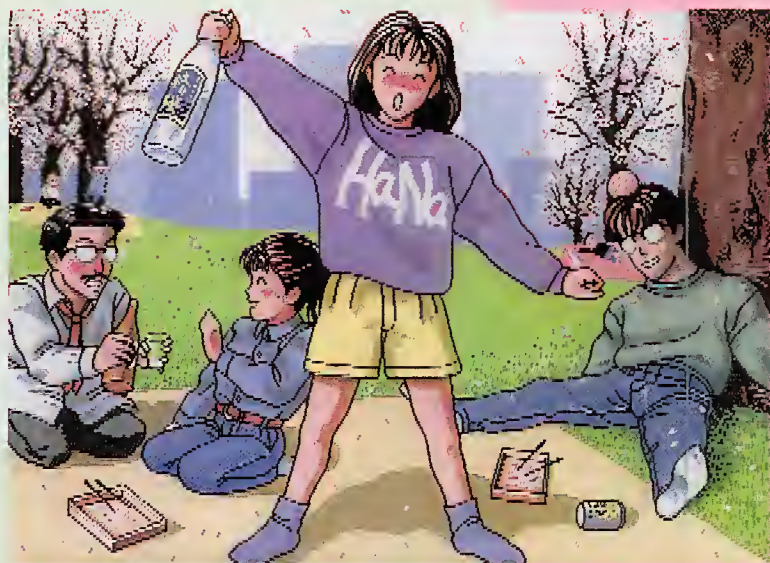


秘情報満載

(蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史、キャラコンベスト5ほか)

ゲーム十字軍

テクニックで勝負の
超名作アクション『テグザー』収録!



好評連載
プリメ倶楽部
internationalization(国際化)
紙芝居&動画教室
同人地下工房

特別付録

スーパー付録ディスク

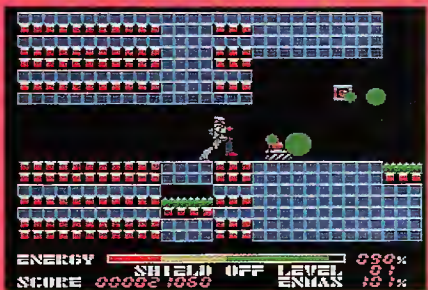
●ファンダムGAMES/『COMPANY』
『バズドライバー』『小倉百人一首』他全11本●F
M音楽館/オリジナル『偽善者VOX』、GM『サ
ナドゥ』より他全7曲●AVフォーラム/お題
「顔のパーツ」●掲載CG/表紙CG他全5点&
動画CG1点●フリーソフトウェアから音楽関
連ものとデータ『MGSEL』『MGSDRV』他
全5本+MGS用データ(GM8曲)●MIDI/
『SLIME WORLD』から3曲(CM-32L
用)●『MSXView』のDAを作るツールViewKIT
●オマケ&クイズほか

付録にプログラムをいっぱい収
録したディスクをつけるように
なって、投稿のレベルは上がり
っぱなし。そんな今月は、まじ
めに楽しい会社経営シミュレー
ション『COMPANY』、長い
車体でドライビング・テクニッ
クを要する『バズドライバー』、
百人一首の下の句を答える勉強
ソフト『小倉百人一首』。それと
学生の身分である勉強をテーマ
にしたハイパー式の『めざせ1
番ノ』がおすすめ。さらに、紙芝
居&動画教室へ送られてきた
『北風と太陽』も、センスの効い
た作品。パズ天からはMGSを
中心とした音楽演奏ツールやデ
ータなど。いずれも秀作ぞろい
で徹夜の覚悟がいるのだ!

「テグザー」

ロボットから
飛行機に
変形自在アクション

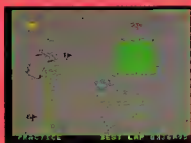
ロボットから飛行機へ
と自在に変形して、突
き進むアクション。執
拗に迫ってくるたくさ
んの敵。でもそんな手
応えが気持ちいいのだ。



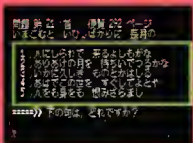
今月のファンダム! 経営SLG、勉強ものほか全11本



COMPANY



バズドライバー



小倉百人一首

1993
APRIL
▶ MAY

980YEN

4月
情報
5号



好評発売中

- 美しいビジュアルとミュージックがおりなす、学園推理アドベンチャー
- 文字は大きく 漢字表記で親切設計。
- 移動時のディスクアクセスを速くし、コマンドはスピーディーなウィンドウ形式
- 思い切った低価格でお届けします。

TAKERU
価格 ¥2,900 (税込) ■対応機種 MSX2/2+/turbo R
■企画・制作 ユーザーサイド

お値段もぐっとディスカウントして再登場。
MSXユーザーは大注目 //

「Xak」(マイクロキャビン)	¥4,400
「Xak II」(マイクロキャビン)	¥4,400
「Xak-カゼルの塔」(マイクロキャビン)	¥3,900
「FRAY (MSX2/2+版)」(マイクロキャビン)	¥3,900
「FRAY (turbo R専用版)」(マイクロキャビン)	¥3,900
「THE TOWER(?) OF CABIN〜キャビンバンニク」 (マイクロキャビン)	¥4,800
「銀河英雄伝説 II」(ホーステック)	¥4,900
「銀河英雄伝説 II デラックスプラスキット」	
(ホーステック)	¥2,900
「イース」(日本ファルコム)	¥3,900
「MSX DOS TOOLS」(アスキー)	¥7,000

「MSX C Ver1.1」(アスキー)	¥7,000
「MSX TERM」(アスキー)	¥6,000
「MSX C Library」(アスキー)	¥7,000
「MSX S-BUG」(アスキー)	¥6,000
「アグニの石」ラプラスの魔」(ハミングバードソフト) ...	各 ¥3,800
「ロードス島戦記&福神漬」(ハミングバードソフト) ...	¥5,800
「シュヴァルツシル」(工画堂スタジオ)	¥7,800
「シュヴァルツシルII」(工画堂スタジオ)	¥7,800
「シンセサウルス Ver2.0」(ビッツ)	¥3,800
「ファシナルパロディック」(ビッツ)	¥3,000
「首斬り館」(ビッツ)	¥3,000
「ビクソックス1〜7」(ウェンディマガジン)	各 ¥2,000
「ビクソックス8」スーパービクソックス」(ウェンディマガジン) ...	各 ¥3,000
「どしふんスペシャル」(ウェンディマガジン)	¥1,800

青字のタイトルは4月上旬発売の予定です。

名作再登場を記念して、お買い上げの方にプレゼント! 「TAKE RU CLUBカード」を使用して下記のソフトを購入した方の中から抽選で、以下のソフトハウス・オリジナルグッズを差し上げます。
(93年3月31日までに購入した方に限らせていただきます。)

マイクロキャビンのソフトをお買い上げの方に

オリジナルハードフロッピーケース 10名

ボーステックのソフトをお買い上げの方に

「銀河英雄伝説」キャラクターバッジ..... 5名

日本ファルコムのソフトをお買い上げの方に

「イース」ディスクホルダー..... 10名

「イース」キャラクターバッジ..... 1名

ハミングバードソフトのソフトをお買い上げの方に

ティッシュ&眼鏡ふき&ロードス・ステッカーのセット 10名

ロードス島のセーム皮地図 1名

※ TAKERU CLUBカードを使用するだけで抽選の対象になりますよ。

通信販売をご希望の方はソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明

販売 の上 IAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい
 仕入引換は一度 現金書留で申し込 びて頂くと次に入金されて頂き

代金の換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きま

FAN ATTACK

4 キャンペーン版大戦略II・かすたまキット

新しいキャンペーンゲームに挑戦／

10 テグザー

付録で遊ぶならこの攻略も読むべし／

PROGRAM

25 ファンダム

経営SLGとバス・シミュレータをふくむ11本／

36 ファンダムスクラム

40 スーパービギナーズ講座

42 マシン語の気持ち

61 アル甲(ヒット・アンド・ブロー思考ルーチン選考結果)

34 ファンダム次号予告

62 あしたは晴れだ! (テーマは「オリジナリティを求めて」)

72 BASICピクニック

多色刷りへのアステップ

64 FM音楽館

オリジナル6本+GM2本+FM音楽塾

90 AVフォーラム 今月のお題は「顔のパーツ」

14 ゲーム十字軍

のぞき穴・蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史ほか／通り抜け：ソリッドスネークほか／読者対抗マルチプレイ：第3回直前情報／歴史の散歩道：期待と感動? の最終回／桃色図鑑：キャラコンテストベスト5

76 情報おもちゃ箱 FFB

AQU1993レポート、アムラックスシアターほか

78 GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

98 ほほ梅麿のCGコンテスト

今月も力作せいぞろい／

96 紙芝居&動画教室

初心者向け紙芝居講座：お絵かきさんから動きに進級

94 同人地下工房

同人サークル・Interpreter Softwareに突撃

84 パソ通天国

「いち、にのバソ通」と「草ネット探検隊」を新設

22 プリメ倶楽部

マルチプレイのはじまりだよ

92 internationalization

国際課によせられたお手紙

INFORMATION

24 ユーザーの主張 ユーザーとソフトハウスと編集部とのホットライン

105 COMING SOON シムシティ、TAKERU情報ほか

107 MSX新作発売予定表 2月17日現在の情報／ON SALE

114 FORE! 「マルチメディア時代」を予感させる3DO

79 投稿応募要項 (応募用紙／投稿ありがとう)

82 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

69 MIDI三度笠

MIDI入門講座とレベルアップのためのテクニック

63 GTフォーラム パナソニックのプリンタFS-PC1特集

特別付録

スーパー付録ディスク #19

<オールディーズ> 『テグザー』

ロボットと飛行機が変形自在のアクション／

<レギュラー> ファンダム・GAMES／ファンダム・サンプルプログラム／FM音楽館／アル甲5／AVフォーラム／MIDI三度笠／ほほ梅麿のCGコンテスト／MSXView／紙芝居&動画教室／パソ通天国／あてましょQ／オマケ／MSX-DOS

108 スーパー付録ディスクの使い方

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

媒体	5.25" × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。⑤ROM。⑥はディスク。⑦はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑧対応機種／そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはターボRと表記されています。⑨RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様とときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりする、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑩セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らない限りつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑪価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑫備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいいいお答えしていません。

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことは HANAMI/ホルスタイン渡辺

今月からパワーUPしようと思っていましたが(いつもまじめにやっていますが)、ワケあってあわててやったのでいつもどおりの感じになってしまいました。この存在に気づいている人っているのかな。

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部(☎03-3433-6231)まで。なお、1992年1月情報号以前のMSX・FAN、スーパープロコレの1と3は完売となりました。そのほか在庫が少なくなっていますので早めにお問い合わせください。また、なるべく発売期間中か、本屋などへ発売前に予約するなどしてお買い求めになることをおすすめします。

※「美少女ゲーム」「美少女ソフト」は徳間書店インターメディア株式会社の登録商標です。

FAN ATTACK

春の徹夜大戦略あかつきをおぼえす

キャンペーン版 大戦略Ⅱ かすたまキット

「かすたまキット」ついに発売！全国のTAKERUの前でビクシーが、プレイが、三浦くんの魔法使いが、ついでにサム・ロスベルがキミが来るのを待っている！

マイクロキャビン
(TAKERUでのみ販売)

0593-51-6482

3月12日発売予定

媒体	280×2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,500円
ターボ円の高速モードに対応	

ついに発売、TAKERUへGO!

春といえは花見。花見の会場は大戦略の狭い地域でのZOC固めにも似て、なかなか動けない。しまいにや強力なユニット

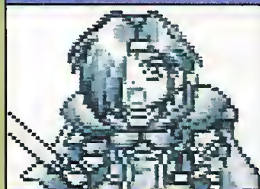
に攻撃されてお金をとられちゃうこともある。気をつけよう。おまたせの「かすたまキット」は、いよいよ3月12日に発売に

なる(はず)。コンテストに入賞した、たくさんのマップやユニットなどを収録している。マイクロキャビン作のユニット

(※印)もあわせて、新しく増えた生産タイプは下の6種類。今までのユニットの生産タイプも大部分健在だ。

どれを選ぶ? 6つの生産タイプ

サーク・ファンなら サーク混成チーム



「サーク」シリーズのキャラクタが全員集合。サークファンならこの生産タイプを使うしかない! 写真は軽戦車役のリュンくん

メカフェチのあなたに Dr. モービックのロボット軍団



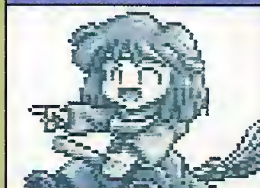
「ボトムズ」なんかの、機械油のニオイがしてきそうなドロドロしたSFが好きなお人にはこれ! 写真は兵員輸送用ヘリのD29だ

4000年の歴史は感じないが スーパー中国軍



おさだがシャレで作っただけのはずだったのに、なぜかここにいる。これぞしょうたんから駒というヤツだろうか? 写真は人民兵ターボR

「いっくほーん」ファンなら なぞのぐんだん



コミカルなユニットたちがたくさん楽しい生産タイプだ。写真は、いろいろが好物であるともっぱらの噂の魔法使い。得意技は空中戦

SFファンなら マニアックソルジャー



これは、1月号の発売直前のころに送られてきた。色つきのディテールグラフィックが新しいね。写真は戦闘ヘリのトイショップ・ソルジャー

ムツコロウを尊敬するあなたに ヤンキー動物軍団



あやしげな動物たちが飛びまわるこの軍団は、もう普通じゃおもしろくないというアノーマルな人むけ。写真は攻撃機のはくちょうさん

※今回、開発途中のバージョンをもとにしていますので、細かい仕様が変更になる場合があります。

あらたなキャンペーンに挑戦

今回は新しいキャンペーンゲームをさっそく攻略してみよう。先月号でも書いたように、今回のキャンペーンは、はじめに「サ

ーク混成チーム」(以下、サーク軍)と「クラウド大佐軍」(以下、クラウド軍)のどちらでプレイするか選択でき、それによって

シナリオの展開がかなりかわってくる。

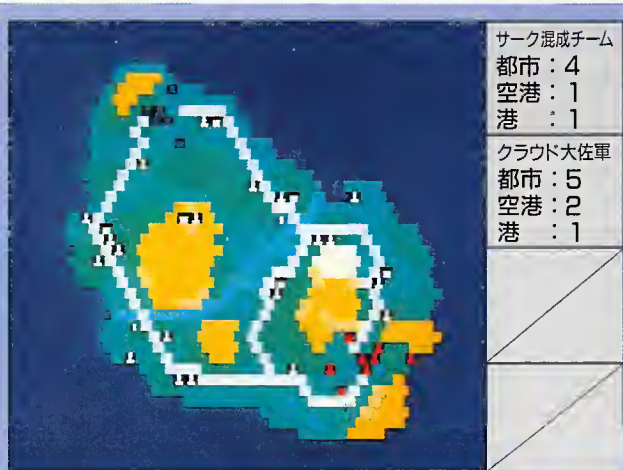
とりあえず今回はサーク軍でプレイすることにした。どうせ

なら新しいユニットを使いたいもんね。それでは、キャンペーンの前半、マップ1から5までを攻略だ!

MAP1 First encounter

まずは軽く小手しらべ

制限ターン20



サーク混成チーム
都市: 4
空港: 1
港: 1
クラウド大佐軍
都市: 5
空港: 2
港: 1

ポイント

これといってポイントもない、単純なマップだ。敵の首都までには北と南のルートがあるが、どちらもたいしたちがいはない。しいていえば北のほうが距離が短いので攻めやすい。一方のルートに敵の攻撃を防ぐための最低限のユニッ

トをむかわせて、もう一方のルートから大攻勢をかけても、戦力を2等分して同時に攻めても、どっちの戦法でもいい。どちらにしても、敵の先頭の部隊にあたるより早く両国のあいだにある川を渡ってしまうことが攻略のカギとなる。まん中を進んでくる航空部隊には気をつけよう。

はじめのマップで登場するのはサーク軍とクラウド軍。クラウド軍は、アメリカ1と2の選抜チームとなっている。

敵は南北のルートに均等の兵力を送ってくるはずなので、こちらも南北に同量の兵力をさくことにする。どちらかの敵戦力がとぎれたらそのスキをのがさずに進撃するためだ。

はじめに、足のはやいリューン(軽戦車)を大量に生産する。

こいつは、AMX-10RCを強化したようなユニットで、山にも登れるが、いかんせん攻撃力が貧弱すぎるので使いすてと考えたほうがいだろう。

川をこえて、最初に敵と出会うあたりで作戦ミスに気づいた。敵ははじめから主力のM1エイブラムズを出しているのに対し、こっちのリューンは弱すぎる。ポロポロにされてしまい、後続のラトク(主力戦車)やシャナ(対

サーク混成チーム

Price 2600 ビクター	Price 1800 テークロード	Price 1800 ムク	Price 1600 フレイ
Price 700 ブルドゴク	Price 300 インバ	Price 1500 ゴキ	Price 600 ラム
Price 500 ゾク	Price 300 リュン	Price 350 シャ	Price 450 ミ
Price 400 ミ	Price 350 エス	Price 200 フェ	Price 50 ホ
Price 200 ホ	Price 4000 カティモ	Price 5000 ゴ	Price 10000 ア

◎これがサーク軍の面々。はじめは顔の見分けがつかなくて、けっこう苦勞するかも

クラウド大佐軍

Price 3400 トミヤット	Price 1900 F-111	Price 2100 バグ	Price 1400 インメ
Price 700 ガビ	Price 300 ブラッホ	Price 1500 ゆき	Price 600 M117
Price 300 M901	Price 300 M163	Price 500 ADATS	Price 400 MLRS
Price 350 ホ	Price 350 LVT-7	Price 200 ほ	Price 100 ほ
Price 200 じゅう	Price 4000 ゆき	Price 5000 く	Price 10000 く

◎クラウド軍はアメリカのユニットで構成されている。イーグルとホーネットがいのがちよつと残念



◎12ターン、なんとかこのあたりの都市群を占領。敵の攻撃をしのぎつつ後続を待つ

空ミサイル)が追いつくまで戦線は膠着してしまった。

これで4、5ターンほどロスをしてしまったが、そこから戦力を再編成してなんとか敵を追いもどして、川のむこうに足がかりを作った(川のむこうの都市を占領して補給拠点を作った)。これで14ターン。15ターンもあればケリがつくとおもった



◎南のルートはまだまた苦戦中。こっちは12ターン

が甘かったようだ。

その後は、後続となる部隊を生産しつつ、それが前線にくるまでは防御効果の高い地形で防御に徹し、敵の攻撃がとぎれたところで首都になだれこんで占領した。19ターン。予想よりかなり苦戦したが、「まあ、なれないユニットだったから」ということにしてしまおう。

こいつに注目 シャナ サーク混成チーム

サーク軍団の地上ユニットでは唯一の対空ユニット。足は遅いけど、攻撃力は絶大。とてもたよりになる。とくに、空港が少ない地域や軍資金がない序盤戦などでは重要になる。移動力、燃料が少なくてもあまり広い範囲をカバーしきれないということもあるので、多めに生産しておきたい。



◎強力な弓矢で敵をバンバンおとす。たよりにしています。ハイ

MFアンに
いいたい
放題ノ

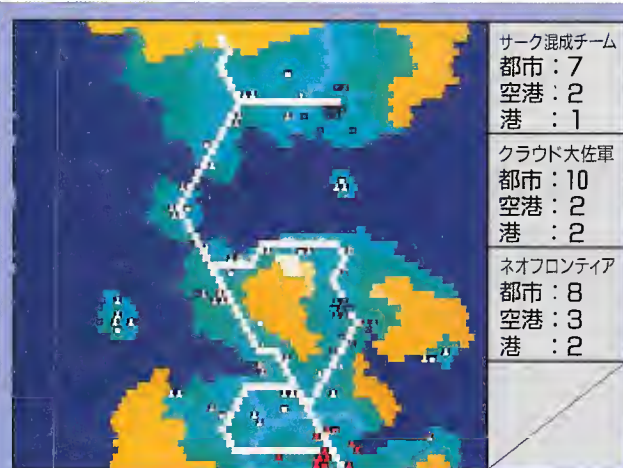
★MSX. このすばらしいハードをもっと楽しみたい。そんなことを思い出したのはつい最近です。私がMSXを手に入れたから、かれこれ3年近くなりますが、今のすばらしさに目覚めました。今後ともみんなでMSXを導くあたるところへ出しましょう。新著ですが、これからはもうよく。(大阪府・木原、15歳・MSX2+★最近メチャクチャMSXに感謝している。安備で、MFアンのようなすばらしい雑誌があり、家庭用でレディで遊べ、さらにはパソコンでも可能で、日本語MSX1DOS2までもあるようになった。なぜ、未来がないのだろうか。愛知県・松野、18歳・MSX2)

★ディスクがつくようになってから買わなかったんですが、今回初めてディスク付きを買いました。ディスクはいいですね。気に入りました。これからがんばってついでに、（大阪府・小山貴子・18歳・F・S・I・A・W・S・X）
★私の入部している部活ではMSXをやっています。そのため、よく学校にMSX FANなどのパソコン雑誌を持っていったりするけど、やっぱりMSX FANがいちばん人気が高いですね。（神奈川県・渡部登美子・13歳・H・B・I・F・I・X・D）★今月のレッドゾーンは、昔のソフトなのにD処理がすごい。地面がめらめらと動いているのに驚きました。（神奈川県・橋川栄一・17歳・F・S・I・A・W・S・X）

M P2 Terrorism

的確な輸送作戦が勝負のカギ

制限ターン26



サーク混成チーム
都市：7
空港：2
港：1

クラウド大佐軍
都市：10
空港：2
港：2

ネオフロンティア
都市：8
空港：3
港：2

ポイント

BLUEは、ほかの2国とややはなれた位置にある。GREENやREDのある陸地までは輸送機で部隊を運んだほうがずっと早い危険も大きい。序盤では陸路を通して陸上部隊を移動させ、GREEN付近の空港を占領してから航

空輸送にきりかえるようにするといーだろ。REDのクラウド軍の場合ははじめからGREENと正面からの戦いになる。BLUEがやってくるよりも早くかたづけられればいいが、はじめは適当なところで防御線をはって、GREENに2正面作戦を強いるという方法も、消極的だが、ある。

マップ2で新たに参戦するGREENの生産タイプはネオフロンティアという。実質的には旧ソビエト軍とおなじ。航空戦力はフォージャー、ホツカムを筆頭に使えないのがそろっているし、対空ミサイルのゲンフルもガネフほどには脅威でなく、主力戦車のT-80もしょせん二流と、たいしたことはない。

このマップでは、BLUE首都から主戦場であるGREEN付近まで、陸路からいく場合は5～6ターンかかるのに対し、輸送機を使って空路からいけば2ターンですむ。そこで、はじ

めの3ターンまでに生産(再配置)したユニットは陸路を通過して移動させ、それ以降は輸送機を使うことにした。

6ターンでGREEN首都の手前のY字路に到着。だが、3ターンぐらいからREDとGREENの戦闘がずっと続いていたせいか、こっちはほとんどユニットがいらない。おかげでほとんど抵抗を受けないままGREEN付近の空港を占領することができた。前線の空港を確保できたので、航空ユニットを投入し、同時に輸送機を使って地上部隊の空輸を開始した。

ネオフロンティア

Price 2800 MiG-31	Price 3100 Su-27	Price 1800 Su-24	Price 1300 フォージャー
Price 750 ホツカム	Price 250 Mi-17ヘリ	Price 1500 T-80	Price 550 SA-6ガン
Price 500 T-72	Price 400 ZSU-X	Price 350 SA-13ミサ	Price 350 SA-6ガン
Price 400 M1973	Price 350 BMP-2	Price 200 ミサイル	Price 100 ミサイル
Price 200 ミサイル	Price 5000 ミサイル	Price 10000 ミサイル	Price 4000 ミサイル

ネオフロンティアの部隊はコンピュータに使わせるとホントに弱い。フォージャーやMIG-31は対空兵器のいいマトなのだ

対GREEN戦において気をつけなければならないのは、後ろにいるゲンフルだ。不用意に航空機を前に出すぎないようにしよう。今回は、航空部隊はシャナがひきうけ、対空兵器はラトクでつぶし、戦車はフレイで空爆というコンビネーションでサクサク進んだ。敵ユニットが少ないので楽だ。

そのままGREENの首都に近づく。ほとんど抵抗らしい抵抗もなく、GREENは14ターンで滅んだ。

つぎの対RED戦は、わりと苦戦した、やはりクラウド軍と

サーク軍では、陸軍の質がぜんぜんちがう。M1エイブラムズの性能はラトクよりひとまわり上だし、おなじ補助戦車でも機動力重視の弱っちいリューンと強力なATMミサイルを搭載したM901では勝負にならない。フレイ(攻撃機)や、ブルードラゴン(攻撃ヘリ)で援助してやらなくてはならない。

しかし、いくら個々のユニットの性能で勝っていたとしても、GREENを占領して経済的に優位にいるBLUEのゴリ押しにかなうはずもなく、REDは23ターンに陥落した。



REDとGREENがはげしく戦闘中。BLUEはまだ前線にきていない



フレイで首都のユニットをつぶしてホーン(エリート兵)でGREENを占領

激突

ピクシーVSトムキャット

戦闘機になったピクシー(左の写真)は、装備1がAAMと機関砲、装備2がAAM2と機関砲と、まったくトムキャット(右の写真)と同じだ。はたして、この両者ではどちらが強いのか？
AAMの攻撃力ではピクシー80に対してトムキャットが70。AAM2の攻撃力ではピクシー67のトムキャット65と、ピクシーが優勢。防御力は両者まったく互角だ。ただ、機関砲の攻撃力で比較すると、ピクシー36に対してトムキャ

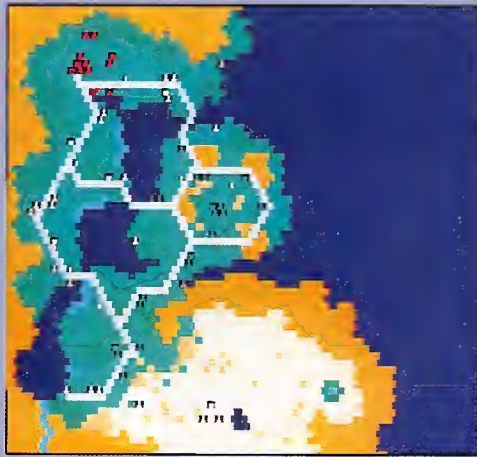
ット46になる。しかし、機関砲のヘリに対する攻撃力では、ピクシー85のトムキャット81で、これまたピクシーが優勢である。移動力、燃料は同じだし、値段はピクシー2600にトムキャット3400と、ピクシーのほうが圧倒的にリーズナブルなお値段。総合してかなりの差でピクシーが有利だといえるだろう。このマップではじめてピクシー対トムキャットの戦いがあった。結果はピクシーの被害が1機に対してトムキャットの被害は4機。

ピクシー				トムキャット			
対空防御	移動力	AAM	AAM2	対空防御	移動力	AAM	AAM2
68	15	80	67	68	15	70	65

MAP3 Sacrifice

ポイントは3つの橋

制限ターン28



サーク混成チーム

都市：4
空港：1
港：0

クラウド大佐軍

都市：7
空港：2
港：2

フランス

都市：14
空港：4
港：2

ポイント

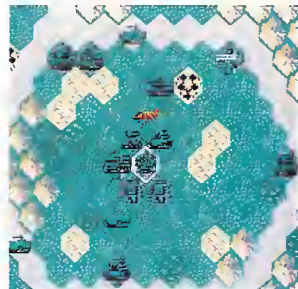
これもマップ2とたいしてかわらない3国のマップ、と思ったら大まちがい。まん中のGREENは守りにくい地形にあり、かんたんに占領できるのだが、問題はその後だ。BLUEではじめた場合は、REDの手前の橋に苦勞する

今回のGREENの生産タイプは、名門おフランス軍。「スーパー大戦略」のころから見ると、空のラファールと陸のルクレルクが加わって、アメリカなどともほぼ互角に戦えるような戦力になっている。ただ、長距離の対空砲がないので、人間どうしでやるとやはり不利。

このマップのポイントとなるのは、REDとGREENのあいだの入り江にかかっている3本の橋だ。以降、GREENの上の橋を橋A、GREENの左の橋を橋B、いちばん下の橋を橋Cとよぶ。

だろう。敵は艦船をもっているのに対して、自軍は艦船を生産できないからだ。また、REDではじめた場合は、BLUEのまわりの砂漠に苦戦するだろう。砂漠は守りやすく攻めにくいし、地上ユニットは燃料が心配だ。どちらにせよ、終盤に攻撃機が大量に必要になってくるだろう。

まず、地上部隊をGREENにむけて移動させる。GREENのルクレルクは強敵だが、ほかのユニットはたいしたことない。それにGREENまではほ



あまりに守りにくいGREENの首都。他人の不幸は自分の幸福だ。攻めやすいぞ

とんどが平地であるし、フレイで援護してやればかんたんにGREENをおとせるだろう。それと同時に橋Cのほうにも少数の部隊を移動させる。

このマップでもREDとGREENの戦闘が先にはじまり、GREENはあまりBLUEに気がまわらなかったらしく、対BLUEにやってきたのはAMX-10やDCA30などばかり。BLUEの主力部隊とはパワーがちがいがすぎた。ほとんど足止めをくらうこともなく、13ターンでGREENを占領した。

ここからREDを攻めるのだが、橋A、橋Bには駆逐艦や空母がいて通れない。だからといって橋Cまで主力部隊をもどすのもめんどろなので、橋Bを突破することにした。

橋Bの手前に部隊を結集させ、急いで生産したフレイを結集させて、集中攻撃でなんとか橋の付近にいた駆逐艦をたおして橋をわたった。ここで生産したフレイが前線に来るのを待ため、

3ターンをロスしてしまった。橋のおこうの都市群にいくつかのRED部隊がいたが、橋Cにむかわせた部隊とて挟撃し、全滅させた。そこから一気に攻めこみ、REDを22ターンで占領。橋の攻略に思いのほか手間どってしまった。

こいつに注目

フェル サーク混成チーム

フェルは、補給車である。なぜにここでフェルに注目するのかというと、フェルだけにFUEL(燃料)を補給してくれるなんて、イカすジョークだな、というだけである。それはともかく、補給車は行軍のさいにはかかせない存在。敵におそわれないうに大切にあげよう。



フェルはとっても献身的な人。「わたしの燃料をお飲み」なんていいません

この3つの橋がポイント



橋Cは問題なく手にはいるはず。ここまではREDもやってこない



橋Bはまわりに港が多い。ここで守りをかためられたら手も足もでない



橋Aは、RED側かとても守りやすい地形になっている



ゾロゾロと砂漠の巡礼のように歩くサーク軍。むかうのは聖地ではなく死地なのだが

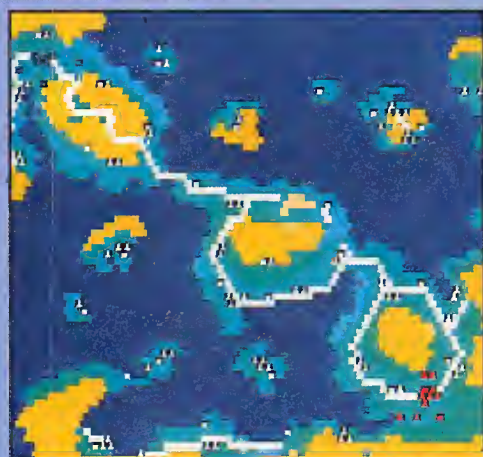
Mファンに
いたい
放題!

★低価格でテキストをつけるのはたいへんだと思いますが、そのおかげで私達読者は今まで打ちこむのをあきらめていた作品も体験でき、またテキスト特有のランダム・アクセスする作品を投稿できるようになったことは、ひじょうにいいことだと思います。本誌のほうも、昔と比べると内容的に増えようになりそうです。MSX・FANでは今でも進化を続けているのがうれしいです。これからもがんばってまいります。(大阪府・川瀬都夫・39歳・P・H・C・23)★レッドゾーンは、とてもおもしろかった。ストレスを解消させるのにやくだつております。(石川県・芳原浩・18歳・H・B・F・X・D)

MAP4 Bad Luck

こまめな補給がポイント

制限ターン30



サーク混成チーム
都市：6
空港：2
港：0
クラウド大佐軍
都市：7
空港：3
港：2

ポイント

2か国戦だが、マップの端から端までを使っている。そのため、陸上部隊の燃料切れが心配。それに、ぱっとみると広い場所のようで、侵攻路が意外にせまい。とくにBLUEの首都の手前の山地などは1本道なので、先頭が敵

やっとなどにも艦船ユニットが活躍できるマップになった。ゴスペル(駆逐艦)、アマドック(空母)、カティルキング(輸送艦)の出番だ、と思ったのに、首都から5ヘックス以内にある港は中立だった。

港を占領して艦船を生産し、それと同時に地上部隊を移動させる。今回は燃料切れにならないようにフェルをたくさんつれていったはずだったが、中央の島にいったあたりで半分くらいのユニットが燃料切れになってしまった。考えてみれば全部のユニットをおなじく動かした

との戦闘や燃料切れなどで足止めをくらったりしたらパニックになってしまうかもしれない。また、BLUEとREDの間の最短距離からはずれたところたくさんの都市がある。これを確実に占領して経済力をつけることも大事だ。しかしこちらは余裕があったら、という程度でいい。

たばあい、補給をうけられるユニットは毎回おなじわけで、1度も補給をうけられない運の悪いユニットがいたというわけだ。

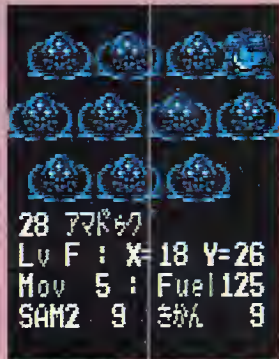
中央の島では、まずREDの航空部隊がおそってきた。トムキャットはシャナで、イントルーダーやF-111はピクシーでむかうつ。ホーンやラトクを数部隊全滅させられたが、なんとか全滅させることができた。

そのうち、陸上では敵の地上部隊、海上では敵の艦船部隊との戦闘になった。

陸上の戦いでは、REDがくりますアパッチの大群に意外に

こいつに注目 アマドック サーク混成チーム

アマドックは空母だが、通常の艦船のように1つのシルエットが一とあるのではなく、ちいさいユニット10個で構成されている。ちなみにカティルキングもおなじだ。こうなったのは、おそらくプログラムの都合だと思うのだが、この場合1ユニットあたりの値段が1000ということになるので、実質的な値段は普通の空母とかわらないのに、やられたときの精神的なダメージが大きい。そのかわり、動いているときは大艦隊を動かしているみたいでちょっと気分がいい。



アマドックは、いばピクシーを輸送中。なんか不気味な光景

苦戦させられてしまい、なかなか先に進めなくなってしまった。プレイやピクシーで援護しようにも艦隊の護衛にいそがしく、なかなか陸上部隊の援護にまで手がまわらなくなってしまったこれはかなりまずい状態だ。

そのかわり、海上ではかなり優勢。ふつうの駆逐艦より耐久力のあるゴスペルの対艦ミサイルと、プレイの爆撃で艦船を沈め、航空機はアマドックのSAM2とピクシーで攻撃するとい

う方式で、完全に制海権を手に入れることができた。

制海権を手に入れてしまえばこっちのもの。海からRED首都を牽制し、地上の戦闘を優位にすすめられるようになった。そして、28ターンにようやくREDを占領。中央の島は、一見してなんでもないようで、道は遠回りだし、近道には川があるしと、意外にクセのある地形だ。今回はここをあまく見たので苦戦してしまっ



小島の都市を占領にいった部隊が敵におそわれている。助けなくては



この川さえわたれば、敵国までずっと近道ができる

研究

このゲームでは攻撃機として登場するフレイは、かなりすぐれた性能をもっている。各国の攻



罪のなさそうな顔して、爆弾をポンポン落とす、けっこうひどい奴

フレイの攻撃機としての才能(?)は??

撃機と性能を比較してみよう。まず、移動力14は、攻撃機中でもトーンードIDSにつぐスピードだ。防御力の対空28、対地14、対艦7は、トーンードIDSやFSXにはおよばないが、これらの戦闘機としても使える機体を別格とすればほぼ最強といえる。ただし対地防御力には若干の不安が残る。燃料は60と、F-111の65についてナンバー2だ。攻撃力の対空両68、対

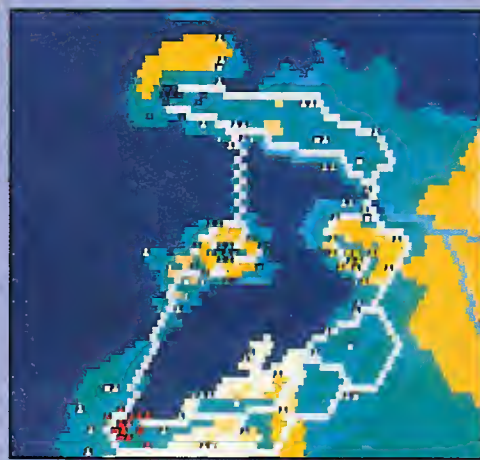
兵員78、対艦42は、どこかひとつの値のみを比べれば少し上回っているものもあるが、トータルではほぼ最高の攻撃力といえる。値段も1600と攻撃機としては平均的な値段だ。ついでに対空攻撃力では、対へり68、対航空34でほぼ平均値だ。総合してフレイは最強クラスの攻撃機であるといえる。ピクシーと組み合わせれば、空中戦ではむかうところ敵なしだ。

	対空防御	対地防御	対空両攻撃	対兵員攻撃
フレイ	28	14	68	78
A-10	13	17	67	72
コルセア	22	15	65	70
MIG-27	24	15	63	68
FSX	60	26	57	62
Su-24	26	18	70	75

MAP5 Dr.Mobick

どこから攻める、はじめての2正面作戦

制限ターン30



サーク混成チーム

都市: 7
空港: 2
港: 1

クラウド大佐軍

都市: 9
空港: 2
港: 2

ネオフロンティア

都市: 9
空港: 3
港: 5

Dr. モービック

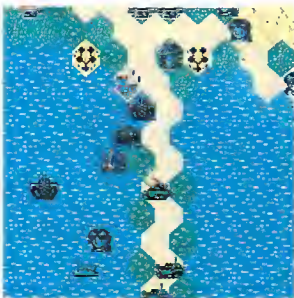
都市: 6
空港: 3
港: 5

ポイント

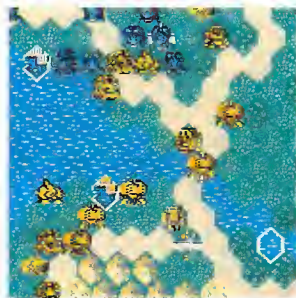
初の4か国戦、初の2正面作戦のマップだ。キャンペーンもここから本格的になってくる。YELLOWには、新生産タイプの「Dr. モービックのロボット軍団」が登場する。先にGREENとYELLOWのどちらを倒すかが問題だが、

GREENとの間は1本の道路しかない、ここは少数の部隊で守りきれるので、先にYELLOWを倒したほうがいいだろう。その次にどっちを攻めるかが問題だ。ふつうはGREENを攻めたいところだが、陸上部隊をUターンさせなくてはならない。REDを攻めるほうがよさそうだ。

このマップで初登場するYELLOWの「Dr. モービックのロボット軍団」(以下モービック軍団)は、なかなかバランスのとれた強敵だ。



① GREENはここで足止めする。この防御はなかなか破れないぞ



② YELLOWと交戦中。なんとかこの橋のむこうに攻めこむことができれば……

Dr.モービックのロボット軍団

Price 3500 FLY-07	Price 2200 Ez-3	Price 3600 Su-E	Price 1700 D6-09
Price 600 KAT3	Price 400 D29	Price 1500 K2	Price 600 O-yat
Price 350 Mak-2	Price 250 Qto	Price 400 AG80	Price 500 M6-E
Price 350 GOU	Price 200 Jr71	Price 200 Zeta	Price 100 Mis-00
Price 200 WDA	Price 250 Ka-10	Price 4000 Mi-9	Price 4500 I-ske

③ なんだかあやしいロボットがずらっとならんでいる。ユニット名がみんな記号みたいなのもあやしい

GREENを倒すという作戦にした。

5ターンに先頭を進むラトクがYELLOWの先鋒、O-yat(主力戦車)と遭遇、戦闘に入ったが、ほとんど歯がたたなかった。あわててフレイを支援にむかわせたものの、この攻撃力の差は大きく、前線の部隊はつぎつぎと全滅していった。あとからかけつけた増援部隊の助けでなんとか勢いをもちかえし、YELLOW首都を占領したのが15ターン。かなり苦戦してしまった。

旧YELLOWの都市軍に上陸しようとするGREENをむ

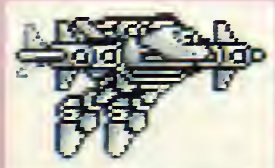
かえうつために少数の航空部隊を残し、次なる敵REDにむかって進撃する。REDはGREENとの対戦にかなりの戦力をさいていたので、数でまざるBLUEの前に意外とあつけなく屈した。これで22ターン。

このGREENは、3方向から攻めよせるBLUEに、さすがに戦力をけずりとられていき、ついに倒れた。最終30ターン。部隊表ではフレイが10部隊になってしまった。10部隊もいらないのでフレイ5部隊を捨てて部隊を引きつた。モービック軍の予想外の強さに苦戦してしまった。

といつに逢い Ez-3

個性的なヤツラがそろっているモービック軍団の代表として選んだこのユニットは、VTOLの戦闘機だ。しかもハリヤーと比べても、ほとんどの面において性能が上回っている、とんでもない性能をもった機体だ。ただし、燃料が42しかない、補給には気をつけなくてはならない。

Dr.モービックのロボット軍団



④ この足でもいっさり飛びあがるんだらうか?

もつと

がんばれラトクくん

サーク軍団のピクシーやフレイが優秀なのに比べて、ラトク(左の写真)はちょっと情けない。対車両攻撃力78、対地防御力60は、メルカバMk3と同じクラス。二流どころの実力ではない。たとえばこのマップ5に出てくる生産タイプの主力戦車どうしを比べてみると、[対車両攻撃力、対地防御力]の値がクラウド軍団のM1エイブラムズ[81、65]、ネオフロンティアのT-80[79、60]、モービック軍団

のO-yat(右の写真)[85、72]と、最低である。O-yatが強すぎるといえることもあるが、O-yatとラトクが正面から戦った場合の命中値は、ラトク21対O-yat34。ラトクが森に入っても21対22である。この状態では、航空部隊からの援護射撃がなくては安心して進撃することができない。これでは主人公のメンツがたたない。がんばれラトク! 負けるなラトク!



対地防御	移動力	燃料	対車両
60	7	50	78



対地防御	移動力	燃料	対車両
72	7	60	85

Mファンに
いいたい放題!

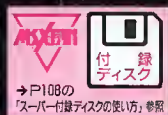
★一時期MSXが衰退し、自然消滅・ディスクステーションがなくなる頃かしらるのではないかとたいへん心配しましたが、Mファンをはじめとするメーカーなどのバックアップにより活気が出てきたのではないかと思います。また、TAKARAからの名作ソフトが復活する動きも、新作を廉価で発売していきという動きもたいへんうれしいです。僕も全然プログラムが組めませんが、勉強して組めるようになったら、投稿したいと思っています。す。これからはMファンの皆様、がんばってください。(神奈川県 黒田剛・21歳?) ★MSXの発展のためにこれからはがんばってください。(新潟県 伊藤久雄・16歳・F511ST)

FAN ATTACK

自由自在に変形するロボットアクション!

テグザー

このゲームは



最近、男好みのオールディーズに、毎月「テグザー」を収録。おなじみめらがでは現在でも十分に通用するほど。7年近くも前に発売されたとは思えない。

ゲームアーツ
販売完了

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2/2+
R A M	16K
セーブ機能	なし
価 格	5,800円
※このスペックは1986年当時のもので、現在は販売してません。	

発売当時はアクション全盛期!

このゲームは、いまだ約7年前に発売されたPC-8801mk II SR版からの移植で、各ゲーム情報誌の人気投票で必ず1位になっていたという、超人気作品だ。そのころ88SR用の目立ったアクションゲームがなかったこともあるが、彗星のごとく現れたテグザーは衝撃的だった。88SRが売れた理由として、このゲームの存在をあげる人も

意外に多かったりする。

ファミコンなどにも移植されたテグザーだが、MSX版の発売は1986年6月。この時期のMSXというのは戦国時代ともいえるほど、たくさんのアクションゲームが発売されている。下に掲載した写真の4点は、テグザーと人気を奪い合ったライバル的存在のアクションゲームだ。このころはコナミ製のゲームが

次々に発売され、人気の上位を独占していた。そこへ殴り込みをかけたテグザー。グラディウスやツインビーらとともに、アクションゲーム全盛時代のMSXを支えた立て役者として話題をさらったのだった。

自機が変形するという発想とスムーズスクロール。そのロボットの動きはなめらかで、いまでも十分に通用する。移植され

た際、ゲーム自体が少々難しくなってしまうことになるだろうが、逆にこのほうがやりがいもあるってのもんだ(きっと)。

ゲームの目的は軍事基地レイビナを救うため、全10面を突破し、レイビナに作用してしまった磁力装置を破壊すること。行く手に立ちちはだかる敵をなぎ倒し、行け、テグザー!

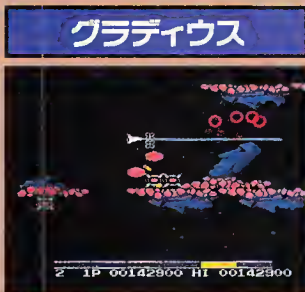
テグザー と 同 時 期 の ア ク シ ョ ン ゲ ー ム

コナミばかりがなぜもある。というほど、この時期のコナミソフトは出せば売れるという凄まじい人気ぶりだった。MSXはその当時、絶大な人気を誇ったARPG「ハ

イドライド」の人气が下降し、かわってコナミを筆頭とする第2次アクションゲーム時代がおとずれていた。イー・アル・カンフーに続いて、グーニーズ、魔城伝説、グラ

ディウス、ツインビー、夢大陸アドベンチャー……。毎月に近いペースで新作を発売し、それがまた人気ができるから恐れ入る。そもそもMSXのゲームはアクション系

に人気が集まることが多く、RPGやAVGが上位に食い込むのは難しかった。これは他機種とのユーザー層の違いからくる現象なのだろう。



①横型スクロールアクションゲームの代名詞。テグザーと発売時期が一緒 (コナミ)



①ヘルを取ってパワーアップするカワイイ自機キャラが魅力だった (コナミ)



①テグザーよりも前に発売されていた縦型スクロールアクションゲーム (コナミ)



①横のグラディウス、縦のザナックというくらい動きがよかった(ゴニキヤニオン)

序盤の敵キャラクター一覧表

驚いてくれ、このゲームに登場する敵キャラの数はなんと100種類にもおよぶ(なかには似ているものもあるが)。このゲームも例にもれず、面が進むにつれて強大さを増してくる。ちょっ

としたミスが命取りになりかねない。かといって、時間をかけてゆっくりやるわけにもいかない。なぜなら、ある一定時間を越えると「MISSILE」が飛んできてしまうのだ。こいつがま

たやっかいで、自動追尾機能によって、テグザーを追いかけてくるのだ。これが出てきたらはっきりいって多大なダメージを食らうことを覚悟しておこう。シールドを使っても、体当たり

を食らわしてくるので、すぐに解除されてしまう。

エネルギーが回復するキャラとエネルギー最大値が上昇するものを覚え、無理のない範囲で確実に倒すようにしよう。

TRIBAR



群れをなして飛来するキャラ。弱いのだが数が多いとちょっとてこずる

RIMQUART



装甲が硬い、なかなか潰せたえのあるキャラ。クルクル回転してる

BAFFIN



通称ビッグマックというかは知らないが、数少ないエネルギー回復キャラ

GOLAN



メチャクチャ硬いイヤなキャラ。こいつがたくさん出てきたら逃げちゃおう

CLOBTER



地面をはいづって迫ってくる戦車キャラ。倒すとMAX、エネルギーが1増える

4-BALLS



集団でいることが多く、囲まれてしまうことがあるので気をつけよう

BLADEMILL



固くてなかなか倒せないのだが、倒すとMAX、エネルギーが1増えるのだ

CENTIBEET



エネルギー、MAX、エネルギーがともにアップするキャラ。絶対倒すべし!

MISSILE



序盤では最高に苦勞させられる凶悪キャラ。逃げるときもシールドを使うこと

EYEWALL



少々硬めの集団キャラ。近寄って来る前に倒してしまおう

YUGAZOGY



通常2、3匹でいることが多いのだが、ときには集団で押し寄せてくることも

EIPS



単体でいることがほとんどなので、ほかのキャラを出現させる前に倒すこと

隠れキャラもあるぞ〜!

?????



レベル1の最後に出現する。倒すとMAX、エネルギーが1増える

UFO



レベル2の最後に出現する。倒すとエネルギー、MAX、エネルギーの両方アップ

ミンメイ人形



レベル3に出現。倒すとエネルギーが回復する。自動照準の対象になっている

FLOWER



レベル4以降に出現するエネルギー回復キャラ。いろいろなところに隠れている

テグザー操作テクニック公開!

動きがよくて、スムーズに移動できる、しかも操作はかんたん。とはいっても変形という操作があるため、誤操作をして変形してしまうこともあり、これが致命傷になることもある。操作になれることが重要だ。

ロボットのときはビームが自動照準だからラクでいい。まず、カーソルの下を押すと飛行形態に変形できる。飛行形態からは進行方向と逆向きの方向キーを押すことによりロボットに戻る。飛行形態から変形するときの例

外として、ロボットに変形できるスペースがあるところで90度に壁にぶつくと勝手に変形する。あと敵と接触したときも同様に変形する。

飛行形態ではビームが自動照準ではないので、注意してほし

い。ということは突如現れた敵に対して先制攻撃をしかけることができないのだ。必要以上に飛行形態にはならないのが得策だろう。

また、迷路内をスムーズに移動するためのニツを伝授しよう。

ロボット形態時

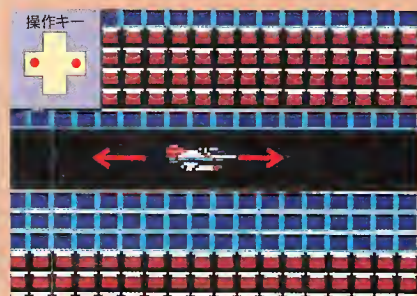
ロボット形態でのメリットは、このゲームの売りでもある自動照準ビームが使えることだろう。1秒間に15発の連射してくれるし、なによりも勝手に敵キャラめがけて発射してくれるのがうれしい。ただし、これにも欠点がある。それは画面上の敵をすべて自動照準

の対象にしてしまうということ。照準の範囲はロボットの向いている方向(前面)のみだが、壁などが間にあって絶対に当たらないような敵にも自動照準はビームを発射してしまうのだ。ビームはエネルギーを消費するから無駄な発射は避けること。

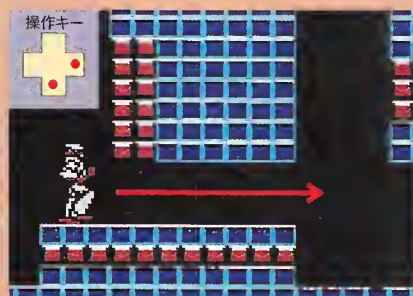
さてロボット形態には飛行能力がないので、高いところへ行くには変形をしないといけない。また、せまいところに進入するときもだ。変形するにはカーソルの下を押せばかんたんにできる。変形せずに下へ行きたいときは、自然落下にまかせるしかない。



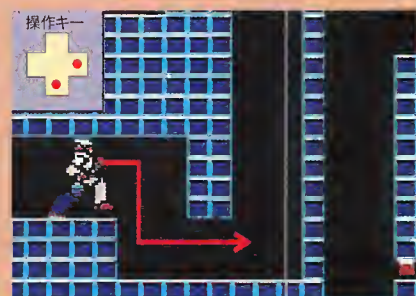
④ 肩かないときは変形を



④ このようなせまい通路での変形は不可能。こういうところはさっさと通り抜けてしまうことが先決。出口で敵が進入してこないように注意しよう。逆方向を押すとUターンする



④ 頭が引っ掛かって通れない。要変形だ。この先をそのまま上に行きたいときには上と右を同時に押しておくとかくに行ける。直進の場合は何も押さないでいい



④ ここをすんなり通る方法は下と右を同時に押すだけ。天印の先まできたら上と右を同時に押せばいい。つまり、いったん変形してから通過する操作をいっぺんにやっただけ

飛行形態時

飛行形態のときには自動照準機能が働かない。ビームは進行方向にしか発射されないため、大量の敵を相手にするときにはロボットにすばやく変形しよう。空中の敵を倒すときや、せまい通路を進むとき以外ではロボット形態で進むようにしたい。飛行形態では空中に

停止していることができないため、突如出現した敵への攻撃が必要ときに反応が遅くなるからだ。ましてや自動照準じゃないため、先制攻撃をかけることは不可能にちかい。また、変形完了までには当然いくらか時間がかかることもお忘れなく。シールドを使用してい

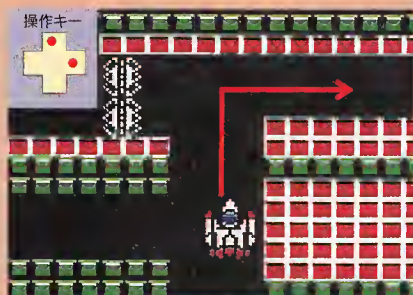
れば別だが、変形中は完全に無防備状態になるので注意してほしい。この飛行形態で進まなければいけない場面で、壁に衝突するたびにロボットに変形されてはイライラする。スムーズに通路を通過するためには、キー操作をおぼえることが必要だ。



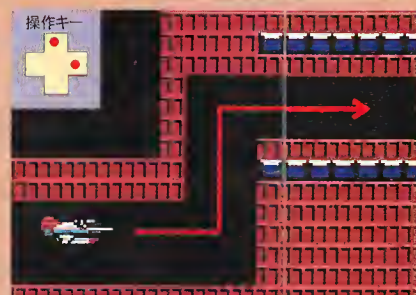
④ 出たらすぐに変形を



④ このように1段しかずれてないところは、何もしないでそのまま通過できる。せまい変形不可能なところなので、反対方向を押しても変形しないで、Uターンする



④ ただ直角に曲がるだけなのだが、これが意外とめんどくさい。上と右を同時に押しておかないとなかなかスムーズに曲がれないだろう



④ S字になってるからといって何回もキーを押す必要はない。上と右を押せばなしでかんたんに通過できるのだ。これで、少しは移動のイライラも解消できるだろう

ハマりやすいポイントをピックアップだ

まさに絶体絶命の弱地に立たされることが何度も出てくる。レベル1でも甘くみていると痛い目にあう。目先の利益にこだわるあまり、敵が多いのに無理してエネルギー回復キャラを倒そうなんて考えると、思わぬダメージを食らってしまうこともある。せっかくエネルギーが回

復しても倒す前より少なくなっているのは悲しい。

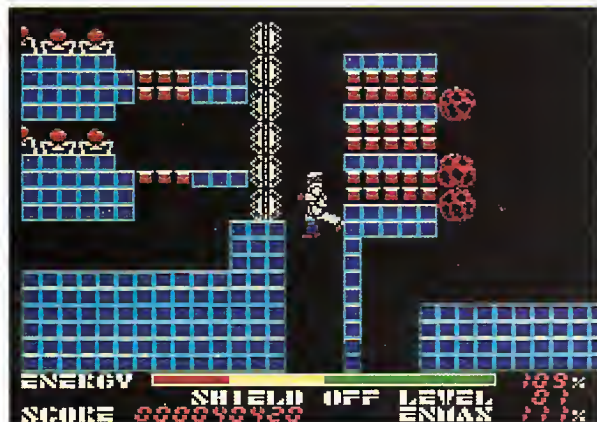
敵キャラが多い場合には、さっさと通り抜けてしまおう。それこそ囲まれたりしたら、たいへんなことになる。また、レベルが高くなるにつれて集団で襲ってくる敵キャラが増える。全10レベルもあるわけだが、最初

の難関はレベル3だろう。ここには最初から「MISSILE」が飛び回っていて、容赦なく襲いかかってくる。ここでまともに応戦してはいけない。逃げることも重要なのだ。

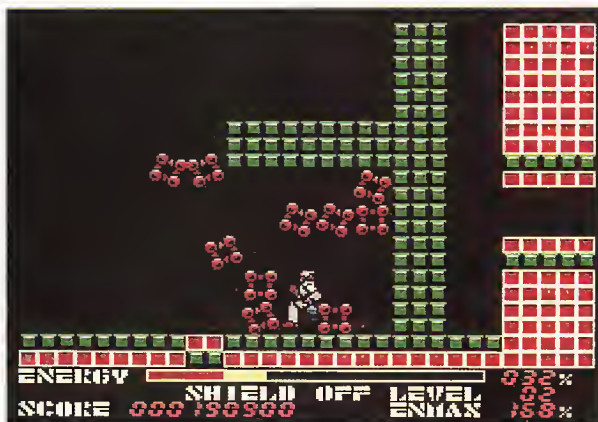
次はレベル4。ここは始まってすぐに集団で待ち構えている「BLADEMILL」がイヤらし

い。その先へ行くと今度は「MISSILE」が襲ってくるが、ここをいかに少ないダメージでぐり抜けるかがポイント。始まってすぐに目につく「BAFFIN」は倒しに行かないほうがよい。

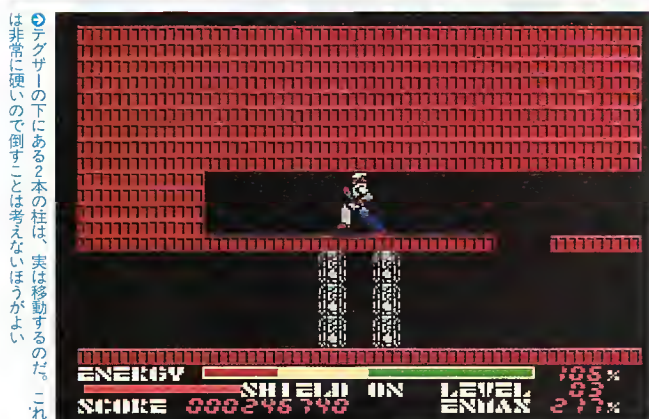
また、デカキャラはコツコツとムダなく確実にビームを命中させるのが倒すコツ／



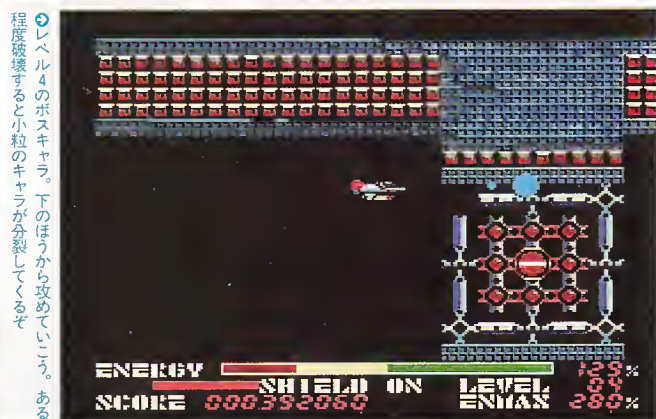
④同じく見えるキャラは何としても倒したい。この破壊で壁の上に乗るとダメージを食らってしまう。



⑤最終の状態を招いてしまった。ここはレベル2の終盤。ここからすぐに下へにげるとい



⑥デグザーの下にある本の柱は、実は移動するのだ。これは非常に硬いので倒すことは考えないほうがよい。



⑦レベル4のボスキャラ。下のほうから攻めていく。ある程度破壊すると小粒のキャラが分裂してくるぞ。

続編 ファイアーホークもあるぞ!

人気ゲームにはつきものの続編がこの『テグザー』にもある。それが『ファイアーホーク』だ。基本的なことはテグザーと同じで、いくつか新しい要素が加わっているのがウリだ。まず「オプション」の設定ができたこと。今までの「シールド」のほかに誘導ミサイルや時間停止、画面上の敵への攻撃などができるようになった。また、途中に出てくる仲間たちと会話ができるようになり、そこから情報を得ることが可能となった。動きにもさらに磨きがかかり、マップのバリエ

ーションが豊富になっている。テグザーよりも難易度が落ちていくようだ。



⑧上下の広がりが増えたマップに地表のマップ、FM音源BGMなど、かなり進化した。



⑨グラフィックが複雑化した分、動きが若干遅くなったとはいえず、これだけのデカキャラがスムーズに動くさまは圧巻である。

※『ファイアーホーク』はディスク2枚組のソフトですが、現在は販売されていません。Mファンの付録ディスクに収録の予定もありません。

ゲーム十字軍

CONTENTS

ゲームのそき穴：元朝秘史ほか(P14)
 通り抜けてきます！ソリッドスネークほか(P15)
 歴史の散歩道：自作SLGのスヌメ(P16)
 新コーナー予告編：SLGパラダイス(P17)
 読者対抗マルチプレイ：第3回開催日変更ノ(P18)
 ゲーム私説博物誌：アルカノイドII(P19)
 秋色図鑑：キャラコン結果発表(P20)

新しいゲーム友達を作ろうぜ！



ゲームのそき穴

いまさら説明は不要かもしれないけど念のため。ゲームのウル技を紹介していくコーナー。貴重な情報にはゲームのプレゼントもあるぞ。

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史★子供に漢字で命名

生まれた子供に名前をつける
 とき、漢字が使えるようになる
 方法です。

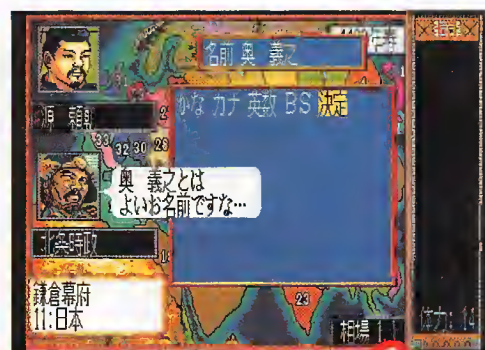
やり方は、名前を入力する
 ときに(F1)キーを押せばOKで
 す。ウィンドウのなかにひらが
 なの表が出現するので、使いた
 い漢字を音読みしたときの一音
 目のひらがな(「北」なら「ホク」
 と読むので「ほ」)を選択します。
 今度は漢字がいくつか出現する

のでカーソルで選択してくださ
 い。そのくり返して名前をつ
 けます。

これらの操作方は、実は「三
 国志II」の新君主の名前をつ
 けると同じ方法です。ちなみに
 操作はテンキーの4・6で左
 右にカーソルを移動し、2・8
 で漢字の候補を変更させるよう
 になっています。

(京都府／濱田将行・?歳)

誕生！



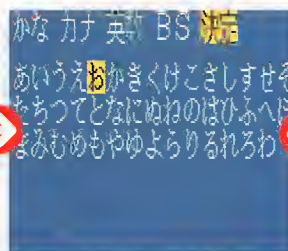
③手順をくり返していけば、ほらこのように派
 な名前がつけられるぞ。やっぱりこの技は、使っ
 国を日本にしてこそ意義のある技だよな



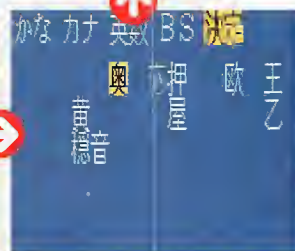
①なにはともあれ、まずは子供が生まれないとね



②もちろん「YES」と答えよう



④(F1)を押すと表が出るんだ



⑤ひらがなを選べば今度は漢字が登場

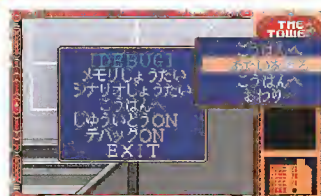
ザ・タワー(?)オブ・キャビン★デバッグモード補足

☆先月号で紹介したデバッグモ
 ードの使用法の続きだ。

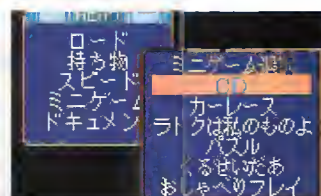
「メモリ&シナリオじょうた
 い」は特に効果なし。「こうはん
 へ」は、普通すべてのイベントを
 発見しないとできない「カルト
 クイズ」ができる状態になる。な
 かでも「おわりへ」はメニューの

「ミニゲーム」と「ドキュメント」
 が使用可能になる。最後に「デバ
 ック」はメニューの「ドキュメン
 ト」の下にカーソルがいけるよ
 うになる。そこは「セーブ」にな
 っていて、どこでもセーブがで
 きるぞ。

(新潟県／布施賢也・17歳)



④デバッグモードはポーズ中にカーソルを上
 右下左に入力後、決定キーで出現する



⑤「こうはんへ」中の「おわりへ」を選べばこ
 のようにミニゲームがいつでもできるぞ

ゲームでわからなくなったらQ係へ。答えを知っている人はかならずハガキに黒ペンなどではっきり書いてA係へ。答えの採用者には掲載号発売日の2~3か月後に賞金が支払われる。

キャッスル・エクセレント

Q 4階の左から2番目の部屋で、騎士が邪魔して左上のエレベーターに乗れない。
(群馬県／堀本大介・14歳)

A 福岡県・ダンク

よくわかる 四字熟語

1. 主位 正位
2. 主位 正位
3. 主位 正位
4. 主位 正位
5. 主位 正位
6. 主位 正位
7. 主位 正位
8. 主位 正位
9. 主位 正位
10. 主位 正位
11. 主位 正位
12. 主位 正位

8. $\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$ の順に左へ
1つずつ移動させる。
9. 2と3を反す。
10. $\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$ の順に左へ
1つずつ移動させる。
11. $\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$ の順に左へ
1つずつ移動させる。
12. $\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$ の順に左へ
1つずつ移動させる。
13. この後、数々の難問
が待っているが、
まあまあにがんばれ!!
14. この辺のサイトは、
2, 3, 11の部分が
bu $\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$

④最近はこういった単純操作のアクション
パズルも見かけなくなったなあ

か、ビッグドラゴン(ペイ=バルーサ?)が倒せません。ちなみにレベ

教えてください! お願いします!!

王冠が手に入りません。そのためか、ビッグドラゴン(ペイ＝バルーサ?)が倒せません。ちなみにレベル最大、王冠以外のアイテムはすべて持っています。テーブル版の城から一度出る、という方法はやってみましたが大失敗でした。

(広島県/田口博規・19歳)
☆最後にもうひとつ。2月号で募集したなかで、『刑事大打撃〜』の解答が送られてこなかった。そこでもう一度募集するのでよろしく頼むぞ。

『刑事大打撃・社長令嬢誘拐事件』でラストのリュウガカイの本部のなかで、マップがわから

ないばかりでなく、組長(ボス)に勝てません。だれかマップと勝つ方法を知っている人がいたら教え

てください！
(千葉県／河内木綿・？歳)

The collage consists of four distinct images arranged in a 2x2 grid. The top-left image shows a perspective view down a long, narrow, and dimly lit alleyway in an old Chinese town, with traditional buildings on either side. The top-right image is a close-up of a woman's face, likely the character Wang Zhenyi, looking upwards with a concerned expression. The bottom-left image is a black and white photograph of a large, ancient stone wall, likely the Great Wall of China, with Chinese characters inscribed on it. The bottom-right image is a black and white photograph of a man, likely the character Wang Jing, looking directly at the camera with a serious expression.

●美少女アルバムのアンケートでは1番人気だったまなみ。再び会えるのはいつ？

歴史の散歩道 自作SLGのススめ

突然だが、諸々の事情によりこのコーナーも今回が最終回。じゃあいったい、このプロジェクトはどうなってしまうんだろうか

今回はボードSLG部門の発表なのだ

リードを読んで、アレっと思
ったキミ、そうなのだ、歴史の
散歩道は今回が最終回なのだ。

でもこのカードおよびボード
SLG制作プロジェクトそのも
のはなくなるわけではない(発
表の場が変わるだけ)ので安心
してほしい。

というわけで今回はボードS
LG部門の優秀作品の発表だ。

なお、今回も引き続き、ノミ
ネートされたカード・ボードS
LGを実際にプレイしてみて評
価するテストプレイヤーを募集
する。このテストプレイによっ
てどの作品をゲーム化するか決
めるので結構重要な役どころ。

応募要項は右のとおりなので、
興味ある人はぜひとも協力して
ほしいな。

テストプレイヤー募集!

ノミネート作品を実際にテスト
プレイして審査する、3~5人程
度のグループを大募集!

仕事内容は、編集部からノミネ
ートされた作品の説明書を郵送す
るので、それをもとにゲームを自
作し、プレイして、そのシステム・
バランスについて意見・感想およ
び問題点などをレポートにまとめ

て返送するというもの。

報酬は基本的にはないが、完成
したゲームは本誌に掲載し、その
ときに名前を載せるのでよろしく。

希望者は代表者の住所・氏名・
年齢・電話番号を明記して十字軍
「自作SLGのススめ・テストプレ
イヤー募集」係まで応募のこと。
キミの協力を待っている!

それでは、ノミネート作品の発表!

思ったより応募の多かったカ
ードSLG部門にくらべて、よ
りゲームデザインが難しいと思
われるボードSLG部門はやつ
ぱりというか予想どおりという
か、応募数がすくなかった。

そのため、評価していてもあ
まりこれといったものがなかつ
たのだが、その中でひときわ群
を抜いていたのが、岡山県・足

指コオル(本名がどこにも書い
てなかったぞ)クンの作品。なん
といっても実際に自分でボード
ゲームを作って送ってきたのだ
からスゴイ。そのパワーに脱帽
して文句なし。そして唯一のノ
ミネートとなった。

右にスペックをカンタンに紹
介しているので参考にしてみて
ほしい。



◎これが足指コオル自作のボードSLG。カードやユニット・旗
などのアイテム類もちゃんとそろっててスバラシイ

岡山県・足指コオル

プレイ人数	2~5人
使用アイテム	国マップ1枚・カード120枚(武将・ダメージ・イベント・ 特殊)・武将ユニット40個・旗18本・ダイス2個
ゲームの目的 (勝利条件)	1 全10州の統一 2 一定ターン終了時の国力を競う
システム	<イベントフェイズ> ダイスを振り、目によってイベント・特殊カードをひく <内政フェイズ> 州ごとに順番がまわり、武将移動・疲労回復(戦争で受け たダメージカードを取りのぞく)・戦争の内政命令の中か ら行動を選択。戦争を選ぶと戦争フェイズへ、それ以外 なら次の州に順が移る。 <戦争フェイズ> はじめに陣形を設定。次いで一騎討ちの後、通常戦に移 る。武将1人ごとに、通常攻撃・疲労回復・計略・交替・ 退却の戦闘命令の中から行動を選択。これをどちらかが 相手を全員負かすか退却させるまでくり返す。
編集部コメント	コンピュータ版の三国志IIをベースに天下統一のエッ センスを加えてボード化したようなゲーム。戦争をメイ ンにして展開をスピーディーにしているところがマル。 ●ファジーの独断と偏見によるシステム評価(10段階) アイデア度7 お手軽度7 リアル度6

今月のおはがき ~オレにもいわせろ~

■三国志・これが決定版

(今回のお題「魏の智将」)

統	武	政	智	魅
荀彧	87	34	99	97
	75	27	94	96
	54	27	98	93
郭嘉	35	21	91	99
	73	30	93	92
	42	36	94	93
程昱	91	65	95	98
	65	26	92	84
	79	23	77	92

賛助 45 22 92 100 25

62 54 90 95 60

74 13 99 97 67

(上段・中谷稔クン、中段・ニケー
ア伯ミカエルクン、下段・M4シ
ャーマン山本日向守クン)

☆魏(曹操陣営)を代表する4人
の智将について、代表して3人の
意見を載せてみた。キミは誰を支持
するかな? ほかに、鷄雛の士
クンの意見はよくできていたけど、
細かすぎて書けなかった。ゴメン。

ま と め

誌面刷新にともない、3年近く
の歴史を誇ったこの「歴史の散歩
道」も今回で幕を閉じる。今までこ
のコーナーを支持してくれたみんな、
どうもありがとう。

ファジーが想い出深いこととい
えば、武将風雲録の一騎討ちトー
ナメントかな。1000通をこえる応
募ハガキにウレシイ悲鳴をあげた
っけ。それに、今月のおはがきの
イラスト投稿が大変盛りあがった
のもウレシかった。稲泉知・惟宗

竜胆・孫武クンをはじめ、投稿し
てくれたみんなには感謝感激の思
いでいっぱい。

なお、ポイントについては今回
限りとなるので、上位者は精算し
てプレゼントと交換してちょうだ
い。また、プレゼントがまだ届い
ていない人は面倒でも、十字軍「歴史
の散歩道・プレゼント」係(係のあ
て先を正確に書いて!)まで希望
品目を明記して連絡してほしい。
住所・氏名も忘れないで!

新コーナー予告編 SLGパラダイス

残念ながら、

歴史の散歩道は終わってしまったが、MファンにSLGのページがなくなるわけではない／

連載読者参加イベント「SLGグランプリ」

メイン企画その1として、今までやっていた読者参加イベントを毎回おこなう。それぞれテーマを決めて、記録を競うのは今までと一緒。違うのは、それが1回限りのものではなく、毎回の順位および記録に応じてポイントを与え、F1のワールドグランプリのよう

次号からSLGのことをすべて網羅した新コーナーがはじまるのだ。その名も「SLGパラダイス」。やや安直なネーミングだが、いろいろ考えた末のことな

のであまり気にしないように。
要は名より実、新企画満載のS
LG野郎が泣いてよろこぶペ
ージなのだ。では、実際どんな
ことをやるかというところ……。



投稿SLGリプレイ「わたしの場合」

SLGには決まりきった展開がなく、プレイする人によって十人十色のドラマが生まれる。そんな、自分だけのドラマをみんなに発表する場がコレ。

キミがゲームをプレイしてたどった軌跡を、手書きの場合は400字詰め原稿用紙に3枚以内、ワーブ

に数回のイベントにわたる合計ポイントで最終的な順位を競うのだ。規模が大きくなったぶん、賞品も今までよりビッグなものを用意しているぞ。

まずは、次号の第1回は元朝秘史を題材にしたイベント参加募集をおこなうので乞うご期待！

ロの場合は15字×70行以内にまとめて、ゲーム名を明記して応募のこと。分量的にプレイ全体のことを描くには無理があるので、一部分のエピソードだけでかまわない。なるべく説明的な文章じゃなくて、小説風など読み物としてオモシロイものを心がけてちょうだい。

SLGなんでも言いたい放題「みんな聞いて聞いて」

今までの「今月のおはぎ」内のオレにもいわせろ・私のお気に入りなどを統合・拡充して、新しく読者のおたよりを紹介するコーナーを作る。

基本的にSLGに関連すること
ならどんな内容でもアリ。ゲーム
に対する意見・感想・質問、キャ
ラクタに対する思い入れ、はたまた

た右の仲間募集のように読者間の
伝言板がわりに使ってもらっても
かまわない。

とまあ、能書きをくたくた並べてみたけど、カンタンにいつてしまえば、自分の思ってることをどんどんおしゃべりしちゃおうというワケ。オモシロければ何だって許される(?)のだ。



そしてもちろん「イラストコーナー」も

人気のイラストコーナーももちろん健在！ 今までは歴史モノのイラストが多かったけど、今度からはSLG関連なら何でもOK。下のようにシリアスありキレイな

のありカワイイのありのバラエティに富んだ構成にしていきたい。

また、イラストバトルと銘うって、投稿者の出身地別の地域対抗なんてのもやってみたいな。



↑ 迫力があってカッコイイぞ。(橋本直敏くん)

↑色使いがキレイ。腕をあげたね。(沙羅双樹くん)

↑カワイイので載せた。
(北平太守・公孫松クン)

そのほかにも、……というわけで、

SLG関連の歴史本・資料などを紹介する「今月の一冊」、歴史上のさまざまなことがらを紹介するお勉強のコラム「歴史の小部屋」、レレカのあたる懸賞クイズなどいろいろな企画を考えている。オモシロそうなことなら何でもやってみようと思うので、このほかにもやってほしいコーナーがあったらアイデアを送ってちょうだい。

次号より連載開始のこの「SLGパラダイス」(略して「SPパラ」)、どうかひとつよろしくお願ひしたい。みんなの投稿で成り立つコーナーなので熱のこもった、および力の入ったおたよりを首をキリンにして待っているぞ！

なお、原稿執筆は引き続きファジーが担当。はげましのおたよりも待ってるぞ(オイオイ)。

すべてのあて先は
MSX・FANゲーム十字軍
「SLGパラダイス〇〇〇」係まで
それぞれのコーナー

新コーナー
タイトル未定

読者対抗マルチプレイ

大会でライバルたちを一步も二歩もリードするために、せひともおさえておきたいポイントをQ&A方式で解説するぞ!

第3回大会の開催日が変更!

まだ間に合う 参加プレイヤー募集

変更して3月21日(日)8時半より、東京新橋・徳間書店インターメディア社屋内にておこなわれる第3回8時間耐久マルチプレイ・元朝秘史大会の参加者を追加延長大募集! 応募方法は、

●B5用紙に、3×4cm大の顔写真またはイラストに加え①氏名②住所③電話番号④職業⑤年齢⑥性別⑦元朝秘史プレイ歴⑧ソフト所有の有無(ない場合は貸し出し希望メディアも)を記入した応募用紙

●自分のプロフィールに関するなるべく詳しいレポート

●大会参加に対する、親権者の同意書と許可印(20歳未満のみ)

以上のものをすべて同封して、ゲーム十字軍「第3回8耐マルチ参加希望」係まで、封書で応募のこと。しめ切りは3月15日必着。

戦略ポイントQ&A

Q ズバリ、どのキャラクタがイチバン有利でしょうか?

A そんなの自分で考えなさい、といったところだけど、せっかくだからさこし考えてみよう。

例えば、2国のジャム力は人材的に、9国のダヤン・ハーン

は経済・軍事的に有利だが、地理的に見て他の3人のプレイヤーから囲まれる恐れがある。4国トオリル・ハーンと5国のテムジンには地の利があるが、4国は人材に、5国は軍勢力に弱点を抱えている。

実際のところど

れも一長一短で、プレイヤーがどういう戦略をとるかによって選ぶキャラクタも変わってくるのでは?

Q 今回のプレイにおいてとくに注意する点は?

A 直接コマンド入力できる国は本国のみなので、他の直轄地とどう連

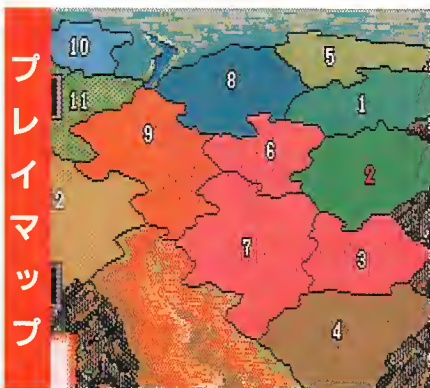


プレイオフの戦略は純粋に戦術テクニックだけで勝負。各部隊をうまく使いこなせ

携をとるかが勝負のカギになるだろうね。

Q 国数が同数の場合は戦闘で勝負をつけるそうですが、そのときのポイントは?

A 両軍ともに蒙古騎兵3部隊、狩猟騎兵1部隊の計4部隊同士の戦いだが、地形・訓練度・武装度・将軍能力はすべて同じになるので、勝敗をわけるのはプレイヤーの戦術テクニックになる。やはり狩猟騎兵の生かし方がポイントかな。



プレイヤー4か国に対し、プレイヤー行動可能エリアは9か国だけ。プレイ国を選ぶにあたって地利的条件も見逃せない

みんな仲良くマルチプレイ

●僕がマルチプレイ(三国志II)をするときは、武将や国データのパラメータを書き換えてオリジナルシナリオを作って遊んでいます。

君主の名前も吉田・渡辺・加藤といったようにプレイヤー自身の名前にしているのより思い入れ多くプレイできます。

(岐阜県・吉田孝明クン)

☆自分だけ強くしてたりして。

●学校の部室のパソコンでマルチしています。たまに部員の中の女の子もプレイするのですが、すぐ文句をいうのでゲームになりません。

なんとかいってやってください。

(神奈川県・布施俊英クン)

☆多少のワガママは許してあげて女の子にもマルチを普及させよう。

●ファジーさんに質問です。マルチプレイに向いているゲームとしてどんなのがありますか?

(埼玉県・浅野洋クン)

☆マルチプレイをするゲームとしてはあまり複雑でなくて時間のかからないものがいい。光栄でないなら今回の元朝秘史や水滸伝、他に大戦略IIや銀英伝IIの対戦プレイなんてのもいいんじゃないかな。

業務連絡

実をいうと、この読者対抗マルチプレイもこうして独立したコーナーとしてお伝えするのもこれが最後となる予定(まだ流動的要素はあるのだが)。今後は前述の新コーナー「SLGパラダイス」内で第3回大会の模様をレポートしていくことになると思う。今まで応援してくれたみんな、どうもありがとう。ページが変わってもマルチプレイの灯は消えないので、これからも応援してほしい。

さて、今大会はゲーム終了時に複数プレイヤーの国数が同数だった

場合のプレイオフに、戦闘で勝負をつけるという新ルールを導入したが、この戦闘だけを取りだして、純粋な戦術テクニックの優劣を競う「戦術王コンテスト」なんでもオモシロイと思う。

これだと、マルチプレイほど時間もかからないので手軽だし、加えてトーナメントにすれば多人数が大会に参加できるしね。どう、戦闘のプロを自認するキミ、プレイしてみたくなかったでしょ?

機会があったら、やってみたいと思う。



ゲーム私説博物誌

発売された数多くのゲームのなかから「あれは良かったよなあ」というものを紹介するコーナー。ゲームへの熱い思いを書いて送ろう。採用者にはフランクディスクやソフトをプレゼントする。

名作ブロック崩しの続編 アルカノイド II

華やかな画面と音楽のゲームが多いなか、逆にシンプルさで大ヒットした前作。そのおもしろさを追究した続編がこれ。移植となるMSX版は、専用コントローラーで楽しさ倍増。

ニデコ1988年



●タイトル画面。DOHとは前作のラスボス。モアイみたいなやつ。そいつの復活

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	テープ
価格	6,800円
※専用コントローラーつき	



パドルコントローラーがゲームを100倍盛り上げた

システム・グラフィック・音楽の3拍子そろったゲームというと、『グラディウス』や『ソーサリアン』といった派手なものが多い。『アルカノイド』も3拍子そろった名作だった。

あの「ブロック崩し」というシ



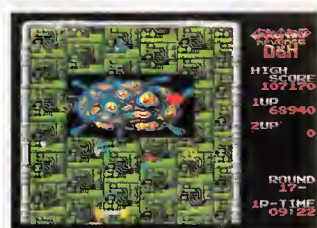
●特定のブロックを破壊して出るアイテムを取ってパワーアップする。種類も多いぞ

ンプルかつ単純なゲームに、無機質な画面と効果音は不思議とじっくりくる。(のちに登場する『テトリス』にもこの感覚は共通)。よくゲームデザインさえしっかきしていれば絵も音もいらぬ、といわれる。しかし『アルカノイド』は、絵と音も、やはり大事な要素であることを再認識させる。ブロック崩しのリメイクはその後乱発するが、ヒット作は生まれていない。開発元タイトーのセンスの良さは事実が証明している。

『アルカノイド』はゲーセン、ファミコン、MSXで発売されていきヒットを続ける。そこで

すぐに登場した続編が本作。前作の良さを崩さないようにという配慮から、変更点はあまりなく大きなミスのある続編ではなかった。しかし変化に乏しかったことが逆に、前作の人気の低下を食い止めることもできなかったようで、ゲーセンでも移植でも、目立たず消えていった。

しかし今こうしてゲームを見直したとき、古くささもなく自然にプレイできる。特にボリューム式のコントローラーによるアナログ操作は今でも新鮮で、攻撃場所を覚えて攻略していく最近のシューティングゲームにはない感動が体験できるぞ。



●全32面中にはボスも出現、ゲームを盛り上げる。幾何学的な形のザコも美しい



●面には名前がついている。ブロックの配置もさまざま。エディットもできる

このコーナーは読者の投稿によって構成されるのだ

最近、キャラコンや「ユーザーの主張」などで、みんな好きなゲームが十人十色に存在していることをあらためて知った。歴史に残る名ゲーム、個性が光る迷ゲームは、MSXには意外とたくさんあるんだよね。

そんな昔ハマったお気に入りゲームを無差別に紹介していこうというコーナーが、今回突然出現したこのページなんだ。「アレがよかった」「アソコにホレた」という読者の声を、まとめてココで語ってしまおうというわけ。つまりゲームを語るのは投稿される手紙なんだ！(とりあえず第1回なので、今

回は私が個人的にゲームを紹介した)

ホントは自由に好きなゲームについて語ってほしいんだけど、とりあえず様子を見ようということで、今回お題として『グラディウス(ネメシスでも可)』、もしくは『ザナック(ただしMSX1対応版のほう)』についての感想を募集する。

どうしてもほかのゲームを語りたい読者もいるだろう。そこで自由部門として、一応どんなゲームの感想も受けつけているからね。

次回採用者から2名に、今回紹介した『アルカノイドII』のソフト(新品)をプレゼントだ!

ここで盛り上がったゲームがTAKERUに……なんてことになったら最高なんだけど、まあに

かくまずは手紙を待っているのでもよろしくお願ひしますぜ。(十字軍担当・YADAYO)

今回募集するゲームはこれ

●グラディウス(ネメシス)



●MSX初のメガカートリッジ。長いレーザーやオリジナル面は素晴らしいデキ

●ザナック(MSX1版)



●制作はコンパイル。多彩な武器と高速スクロールがウリ。「アレスタ」の原点

新コーナー タイトル未定

読者のみなへ、いつの間にか十字軍をほとんど全部担当することになったYADAYOだ。それでびっくり、投稿者が減少きみなんだ。特にこの欄外、なんと「新コーナー」タイトル未定の投稿者数はハッキリいって定員割れを起している。実は歌を詠む会にけつこうやばい。人気がないならめめるぞ。続けてほしいならハガキを寄せて。また、欄外でやるホントの新コーナーも募集する。でも欄外の採用者にはなにもプレゼントはない。例外として「今月のお題」イラスト投稿者にはテレカをあげている。知ってて? 休刊を恐れているヒマはない。雑誌は読者が盛り上げるんだ。ファイヤーだ。アイスだ。ばよーなんだ。



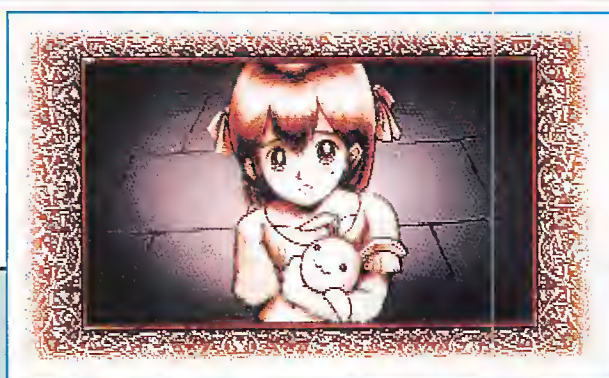
●今月のお題は「な」。●かどまあ M・FANついに 6周年 在野に下がつて、2年4か月(兵庫県・松下英敏・16歳)●なつくそと 冬の時代を 耐え忍ぶ 我々が不死鳥 MSX(新潟県/清公英・?歳)●「なややなん」 ツツコミいれて ほしけど 東京人には 期待できない(金沢市・P・P・M・18歳)●なせなんだ MSX 好きなのに いなくなつてく ソフトメーカー(千葉県/マギー・五郎・18歳)●夏が来て 夏が終われば 秋が来る だけと心じゃ 年上には(福岡県/廣瀬路アゲイン・18歳)●というわけで、さらなる投票を期待して今回はおしまい。次回は「さ」。イラスト・マギー・五郎

桃色図鑑 MSX人気キャラ・コンテスト結果発表!

予想以上に票が割れたけど、やはり強力なキャラはちゃんと勝ち残ったぞ!

1月号で募集した「MSX人気キャラ・コンテスト」、ついに集計結果が出たぞ。はじめは応募数が少なくてどうしようかと思っただが、年明けには多くのハガキが届き、こうしてマトモに発表できるようになった。で、結果は次のとおり。予想どおり

というか、やっぱり人気ゲーム(のヒロイン)=人気キャラの公式は、ほとんど見事に当てはまったようだ。「ああ、やっぱりあのキャラに投票したのはボクだけかあ」というタメ息も聞こえてきそうだが、それについてはのちほど……。



1位 娘 60POINTS プリンセスメーカー

堂々1位に輝いたのは、人気ゲーム1位をバク進中の「プリメ」の主人公だ。思えば、これほどひとつのキャラの魅力だけをアピールしたゲームはほかになかったのではないかな。直接愛情をそそぎこむキャラだけに、思い入れもひとしおなのだろう。ゲーム中の見どころも多く、「一番印象に残るシーン」も十人十色だった。



●北海道の山本にクンが選んだシーンは「運命の日の前日」なにかグッとくる場面だ



●「うさぎの人の形」 実はず横山智佐に一票入れてきた。(大阪府/CHIKI・MA・18歳)



●茨城県の牧島秀行くんほか多数の応募があった「オープニング」声がかなり恥ずかしいぞいい

●まるで「天女と羽衣」というカンジのバカンスの名場面。まぶしい日差し、まぶしいおスガ♡



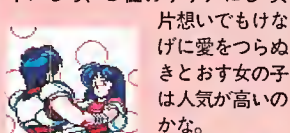
●鹿児島県の榎土晴久くんはなぜか「出戻り」が好みだそう。バソイチだね

●数少ない未公開写真のひとつ。宮城県の海老沢よ、18歳の冬は自宅で見てください



同率1位 フレイア・ジェルバーン 60POINTS サーク・シリーズ

MSXにキャビンここにあり。『プリメ』と、なんと同率1位になつたのが「キャビン」で人気再燃のフレイちゃん。彼女の数ある出演作のなかでも、やっぱりMSXオリジナルで発売された『FRAY』が人気みたい。主役だし。フレイにしる、3位のリリアにしる、



片想いでめげなげに愛をつらぬきとおす女の子は人気が高いのかな。



やっぜ フレイ!
10.00



●「サーク」のエンディングより。まだ幼さが残る普通の女の子?

●サーフィンフレイは人気が高かった。(兵庫県/炎の赤い騎士・18歳)

●FRAY エンディングより。全ゲーム中、一番大きなフレイの画面。やっぱり末永さんのフレイが一番よい



●「サークII」のエンディング。戦いは始まつてしまつた



●少なくともキャラコンではフレイの圧勝だったぞ?

投稿 大募集

①ゲームのぞき穴・ウル枝をみつけたらこへ。②通り抜けて。③ゲームの答えが知りたい人は「Q」係へ、答えを知っている人は「A」係まで。④SLGパラダイスノ・SLGに関することはこちらまで。イラストも受付中。⑤歌を詠む余・五・七・五・七・七の和歌を詠んで。お題用のイラストもよろしく。⑥新コーナータイトル未定。そのほかなんでもありのコーナー。掲載されるゲーム、賞金、ディスク(3枚のいずれかをプレゼント)②のQと③のAの歌はのぞく。あて先は、〒100東京都港区新橋4-10-1 T.I.M. MSX・FAN編集部ゲーム十字軍(それぞれのコーナーまで)

4位 ミケネック
26POINTS ねこバレー

だれもがエヘッ!と驚いただろう。それもそのはず、たった2人での応募。1人が3通、もう1人が23通! ゲームは去年の8月号ファンダム作品。夏のイベントで盛り上がった名作だ。プロコレ4に収録されているから買ってね!

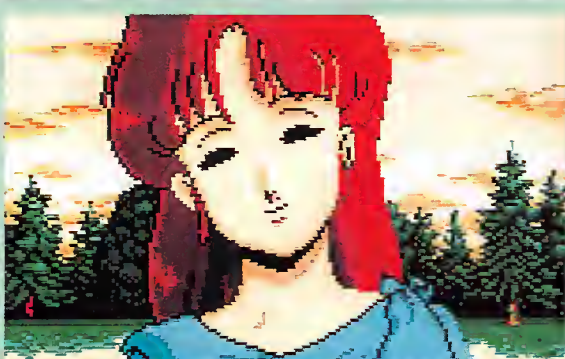
玉泉のO&Kと、締め切りの日に送ってきた。玉泉のO&Kと、締め切りの日に送ってきた。玉泉のO&Kと、締め切りの日に送ってきた。

4位 ミケネック
26POINTS ねこバレー

だれもがエヘッ!と驚いただろう。それもそのはず、たった2人での応募。1人が3通、もう1人が23通! ゲームは去年の8月号ファンダム作品。夏のイベントで盛り上がった名作だ。プロコレ4に収録されているから買ってね!



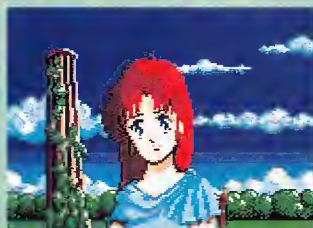
⑦彼がミケネックだ。なぜほかの5匹ではなく彼なんだろう? 作者のDARKもこれで結構な気分になる!!



⑧オープニングは前回同様で、今回はエンディングから彼女のほほえみをあかしてみたよ

3位 リリア
55POINTS イースII

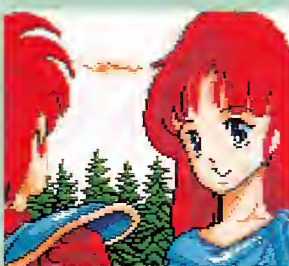
これ1本にしか登場していないにもかかわらず、1位の2人と最後まで競い合ったのがリリアだ。思えばゲームの本当のヒロインはフィーナなのに、ビジュアルシーンはリリアばかり。主役のアドルより多い。制作者の思い入れが強いんだろうな。オープニングの、当時はまだ珍しかったアニメビジュアルに人気集中していた。



⑨リリア初登場のカット。ふり向くアニメーションに当時はハッとしたものだ



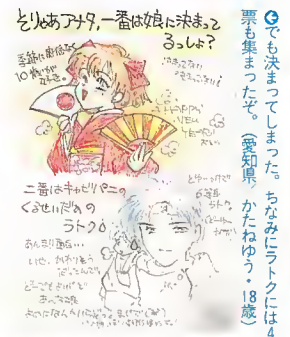
⑩私の友人はリリアに夢を渡さずにクリアしたビドイ男でもちゃんと生きてたって。(大阪府 麗華・17歳)



⑪アデルとの再会。しかし彼がまもなく見捨てられて「III」が始まるのだ

集計を終えて……

こうして結果をみると、まあ順当かなというところでしょうか。やっぱりキャビンは強かった。約束どおり1位を指名してくれた人のなかから、オールレンジ曲で魅力倍増の「プリンセスメーカー」のCDをNEC



アベニューより、前出の海老沢クン、榎土クン、新潟県・大山圭一クンにプレゼント。もはや貴重かもしれない「サークII&FRAY(これがイイんだ)」のCDをデータム・ポリスターより愛知県・中島雅人クンにプレゼントだ。さらにピッツーより「クインプル」のROMを、これは/ という人、数名に送っておく。期待しててね。



⑫ピッツーの「クインプル」。2人同時プレイのアクションパズルだ。これをプレゼントしちゃう

5位 ぼく
25POINTS 魔導物語シリーズ

5位はコンパイルの迷ヒロイン「魔導〜」の主人公。実はPC-98版にはアル・ナジャという名がついているんだけど、MSX版には名前がないのであえてこうした。ゲームの出来もMSXが上だし。



⑬最近「ぶよぶよ」再人気で、すっかり有名な。ディフォルメしなくてもカワイイ



⑭このゲーム、ホントよくしゃべるぞ(東京都 マサ斎藤・7歳)



⑮あれま、壁にぶつかってしまった。こりゃオドロキものさ……



⑯「魔導〜」ゲーム画面。かわいいなあ。カーバンクルは寝てるし



⑰「魔導〜」はTAKERUにあるからぜひやってみて

本番はこれから? 次回、群雄割拠編!

実は、みんなも想像してたかもしれないけれど、このキャラコンは票が割れまくっていた。1票しか応募のないキャラは数十種類にもおよぶ。しかし結局、私の思惑はそれら1票のほうにどれだけヘンなのが送られてくるのかだったのだ! よって今回はそんなキャラを大特集。ホントは今回まとめて紹介したかったんだけど、とても写真が入りきらなかったのだ。「ポポロン」も「あぶない水着」も大紹介するのでお楽しみ!!

最後に一枚にだけ紹介。微妙な使用用途のちがいがよくわかるね(宮城県 Poyovon・18歳)

①ガンボール
②メタルギア
③ガンボール
④ガンボール
⑤ガンボール
⑥ガンボール
⑦ガンボール
⑧ガンボール
⑨ガンボール
⑩ガンボール
⑪ガンボール
⑫ガンボール
⑬ガンボール
⑭ガンボール
⑮ガンボール
⑯ガンボール
⑰ガンボール
⑱ガンボール
⑲ガンボール
⑳ガンボール
㉑ガンボール
㉒ガンボール
㉓ガンボール
㉔ガンボール
㉕ガンボール
㉖ガンボール
㉗ガンボール
㉘ガンボール
㉙ガンボール
㉚ガンボール
㉛ガンボール
㉜ガンボール
㉝ガンボール
㉞ガンボール
㉟ガンボール
㊱ガンボール
㊲ガンボール
㊳ガンボール
㊴ガンボール
㊵ガンボール
㊶ガンボール
㊷ガンボール
㊸ガンボール
㊹ガンボール
㊺ガンボール
㊻ガンボール
㊼ガンボール
㊽ガンボール
㊾ガンボール
㊿ガンボール

もうすっかり春になっちゃって、こないだまでの寒さはどこへいったという感じだね。4月、5月は何かと新しいことが起こるイベントの月だと思いませんか？ そう思うとワクワクする時期だ。

マイクロキャビン

☎0593-51-0402

発売中

媒 体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価 格	14,800円
要・漢字ROM マウス対応 ターボHの高速モードに対応	

祝! プリメ・マルチ

寒〜い1月下旬、大会参加者を決定し、それぞれに必要な事項を書き込んでもらうシートを作って郵送した。

選ばれた8人は応募総数146通の中から決定された勇士だ。ちなみに気になる女性からの応募は15通、約1割だった。選考は完全に抽選にしようかと考えたんだけど、受験生にとってこ

の時期はまずいだろうということで今回は除外させてもらったんだ。悪く思わないでね。落ちた理由にされたらシャレにならないでしょ。

受験生と思われる人を除外したら、なんと選考対象が110人になっちゃった。おいおい、そんなにヒマだったのか？ 応募してくれたのはうれしいけど、こ

れじゃあちょっと……。

そんなこんなので、いよいよ開始となったマルチプレイだが、まったく問題点がないわけではない。その大きな原因は承知のように実際に本人がプレイできないことだ。これをいかに克服しようか悩んだ。そこで、下のような特別ルールを採用することになった。

マルチプレイ大会ルール

最大の問題はどう考えても実際にプレイしてもらうわけにはいかないということ。未経験者にどの程度、臨場感を伝えられるかがポイントになった。

それには手抜きをするわけじゃないが、MFファンの記事を見てもらうのがもっとも早いと判断した。なにせ、あれだけわくわくプリメについて書いている記事はほかにないのだから。その記事を読んでもらって、少しでもプリメのことを理解してもらうようにした。それだけではわかってもらえないだろうから、補足も書いた。

おそらくこれでも説明不足だろうが、これ以上は時間的な問題がからんでくるので、不本意ながらここまでで見切り発進をした。

逆にわけがわからない初心者の感覚でやってもらったほうが、おもしろいんじゃないだろうかという意見もあり、とにかくやってみることにした。

以下に書くことはすでに参加者には伝えてあることだが、ほかの読者にも理解を得るため、

同様に伝えておく。

①代理人プレイ制度にし、必要事項をコマンドシートに記入してもらい、それをもとに編集部でさきやがプレイを進める。

②何歳の娘を育てるかはこちらで決めさせてもらう。

③1人がプレイできるのは、1年分(ゲーム中の?年4月~翌年の3月)である。

④今回の開催形態の関係上、これからプレイする人が前の人から育てたところまでのパラメータを知ることとはできない。また、ゲーム中に突発的なイベント(病気や不良など)が起こってもわからない。以上のような理由で、記入してもらったコマンド通りに進行しないと判断した場合にはコマンドの変更をさせてもらう。そのときは直接電話連絡をして対処のしかたを聞くことにする。

⑤ゲーム進行中、明らかに次に行うコマンドが無意味に終わるような場合でも、基本的にそのまま実行する。あまりにもひどい場合には電話連絡で対処方法を聞く。

⑥アイテムの購入に関しては、残金がいくらあるかなどがわからないため、アイテムを購入したいときはコマンドシートに記入してもらい、できるだけ希望にこたえるようにする。

⑦上記以外でも、不明な点がある場合には編集部から電話連絡で対処する。

以上のようなルールを考案し、マルチプレイ参加者に通達した。その上でコマンドシートに記入してもらい、返送してもらった。

これを読んで、無理がある、いかげんだという考えを持った人が多いだろう。しかし、この開催形態の宿命なのだ。参加者は実際にその場にいないし、みんなで育ててるといふ雰囲気もない。もしかしら考えが変わるかもしれない。そんなこといつてたら始まらないんだ、実際は。だから、いろいろ考えたすえにこうなった。いいわげがましいけどある程度妥協してね。だからといってこれが最善とはいえない。もっといいアイデアがあったら受け付けろぞ。

Dr.ささやの ここだけのなし

う〜ん、このマルチプレイはめんどくさいぞ。まあ、なんとかかなるでしょ。実際のプレイの報告は次号以降に報告していく予定なのでお楽しみに。

イラストの投稿量が減った。受験生の投稿者は1月がテスト前でそれどころじゃないらしい。ましてや2月なんてテスト本番だからなあ。どうなることやら。

やはりポイント制度を導入することにした。基本的に1回採用につき1点。初採用でテレカ。3点

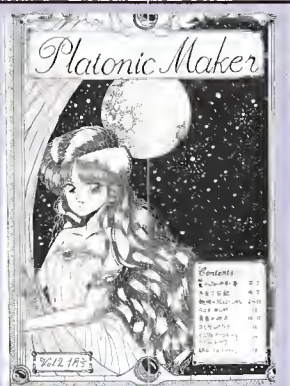
で千円の図書券。5点でプリメのCDか3千円の図書券。7点以上は考案中。イラストコンテストは除外する。

さて、右に紹介してるのはプリメをおもな話題にしているサークルの会報。残念だけど、部外者には配ってないようだ。

イラストのお題は、3月3日がいじめ切りだったけど、引き続いて「春」になった。申し訳ないね。

あて先はいつものところ。住所・氏名・年齢・性別を書いてね。

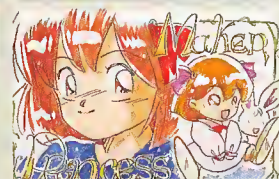
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメ倶楽部だよ〜ん♡」係



大阪の麗亜&ちづかの弟が参加しているプリメのサークルの会報だそう

プレイ開催で～す！

イラスト広場



◎ほら、見事タイトルになったろ。小さいけど 沖繩・たぬきのおきもの・18男



◎ふつくらとしていてカワイね。うん、カワイいだけ 神奈川・辰・16男



◎なんだかよくわからん色紙感覚に魅力を感じたい 東京・善孝・18男



◎えん、かわいそう、でさるこならボクが雇ってあげたいよ 埼玉・小田有紀・20女



◎横にして見てね。プリメ1&2主要キャラ集合 / 愛知・かたねゆう・18女

参加者名簿

彼らが今回の父親だ。8人も父親がいるなんて、娘もたいへんだらうに。ペンネームはいっさいなし / 全員本名を使わせてもらった。あしからず。写真は参加者から送ってもらったものだ。幸運にも女性が2人も選ばれて、編集部員とさきやるの目つきがかわったのはいうまでもない。別にどうこうしようというわけではないらしいが。

シゲルは男にしか興味がなく、いかにも中学生という木原くんの頭に欲情していた。

10歳～



★プロフィール

東 真哉くん 奈良県桜井市
19歳 男 大学1年 プレイ経験有り

☆コメント

写真が証明写真しかないんで、ふてぶてしい顔ですが、ガマンしてください。担当が10歳なのでパラメータもわかるし、ラクですね。武闘家に育ってほしいね。

11歳～



★プロフィール

古川明美さん 栃木県下都賀郡
21歳 女 OL プレイ経験有り

☆コメント

応募者のほとんどは、やっぱり中高生なんだろうねえ。私なんか参加させてもらっていいのでしょうか？ 何だかどうともううれしいです♡

12歳～



★プロフィール

松井 大くん 兵庫県伊丹市
14歳 男 中学2年 プレイ経験有り

☆コメント

カメラが壊れていて証明写真しかなかったんです。家に居たMファン封筒。生まれて1度も抽選などには当たったことがない僕が選ばれるなんて感動です。

13歳～



★プロフィール

土居壮達くん 広島県御調郡
13歳 男 中学1年 プレイ経験有り

☆コメント

僕が参加できるなんて、うれしいです。よろしくお願いします。写真はこれしかなかったんで、ゆるしてください。とにかくがんばりました。

14歳～



★プロフィール

木原 潤くん 大阪府大阪市
15歳 男 中学3年 プレイ経験有り

☆コメント

このマルチプレイに参加できる喜びでいっぱいです。すごくうれしい。14歳担当なので、体力のみを鍛えるスケジュールにしました。休息も多くしてます。

15歳～



★プロフィール

佐藤陽一くん 山形県酒田市
17歳 男 高校2年 プレイ経験ちょっと

☆コメント

家に帰ってMファンの封筒を見たとき、心臓が飛び出るほどビックリしました。僕は評価を上げることを重点的にしたので武者修行がメインになってます。

16歳～



★プロフィール

野村豊和くん 島根県益田市
17歳 男 高校2年 プレイ経験無し

☆コメント

これはかなりたいへんでした。本で見て思っていたよりかなり難しくて「これでいいのかなあ？」という感じです。たった1年間なのにね。

17歳～



★プロフィール

川上久美子さん 長野県茅野市
17歳 女 高校2年 プレイ経験無し

☆コメント

私が参加させてもらえるなんて、とってもうれしい！ でも、まったくの初心者なので、私のせいとんでもないことになってしまったら……。どうしよう。

新装第1回目となった先月号は、どうだったかな？ 意見や要望などももらえるとヒジョーにありがたい。もちろん、日頃みんなが思っていることや、いえないことなどもガツンガツン送ってほしい。読者とソフトハウスと編集部をつなぐページとして、活用しない手はないぞ！（ときちやる）

ゲームいーたいほーだい

今回のターゲットは「ブライ下巻完結編」。先月号に続いて、千葉県佐藤俊クンのハガキを採用したので、読んでみてね。

●ブライ下巻完結編(ブラザー工業/MSX2/2+ / 8,800円)
「上巻にくらべ、ストーリーが短く感じた。話自体は厚みがあるのだが、ゲーム上ではなぜか短く感じてしまう。あと、フィールド画面が小さいので移動がづらい。でもクリアしたあと、マップのすみからすみまで探索するのはオモシロイ(隠れショップもけっこうある)。おそらく、非難がとびかうであろうロードのことだが、ボクとして



いろいろな人に話を聞いたけど、このゲームの評価はまっぴら感……

はそれほど長いとは感じなかった。戦闘後のロード時間が短縮されたので、けっこう快適でした。ゲームのウリである星々の関係については、章によってはまったく武器が買えないため、あまり意味がなかった。キャラごとの専用武器、あるいは「上巻」のときのような相性としたほうがよかったのでは……。5段階で評価すると、シナリオ：4/グラフィック：4/サウンド：4/操作性：3/ロード時間：3、ですね」

今月は、東京近郊に住んでいる人にはうれしい秋葉原の情報だ。いろいろ調べてくれたのは、埼玉県三郷市の樋口享征クン。1月18日に秋葉原へ行き、ショップまわりをしてきたとのこと。封書で、便箋4枚のマップつきという、かなり力の入った手紙だったのだが、スペースの関係上、一部カットさせてもらった。なお、ここで紹介しているソフトはすべて新品で、とくにことわりのないものは定価の1～2割引きだそう。

ユーザー

読者とソフトハウスとの編集部のホットライン

主の張

ユーザーサポートについて考える

ソフトハウスへの質問ハガキを選んでいたら、ちょっと気になるハガキに出くわした。新潟県のペンネーム：紫陽花クンから届いた、ソフトハウスのユーザーサポートについてのものである。どんな内容なのか、まずはみんなにも読んでもらおうと掲載にふみきった。●例えば、ソフトの開発元が何らかの事情で業務を停止したとします。このようなく、発売元はどのようなユーザーサポートを行うのがベストなのでしょう？ 1年前、友人と某ゲームソフト(現在は発売禁止)をプレイしていたところ、バグがあり途中で止まってしまいました。発売元に問い合わせたところ、「発売ソフトであり、開発元も営業停止中なので修理はできない」との返答でした。この発売元側のことは理解できないわけではありませんが、ソフトを購

入した者としては納得できません/ 発売ゆえに、不良品のゲームソフトでも修理してもらえず、泣き寝入りを強いられねばならないのでしょうか？

ハガキにはソフトの名前が書かれていたのだが、ここではあえて伏せることにした。それにしても、これは難しい問題である。ソフトを買ったほうにしてみれば、「こんなバカな話はない」となるし、発売元側のいい分もわからないでもない。あまり無責任なことはいえないが、ハガキの内容が本当であるなら、やはりユーザー側へのフォローはあってほしいと思うが……。神戸に住む、ペンネーム：鵜雛の士クンからは、こんなハガキが。●わたしはボーステックさんにお礼がしたい。そのむかし「銀河英雄伝説II」のBディスクをなくしたことがあった。そこで、復讐ハ

ガキで「どうすればいいの？」と問い合わせたところ、なんと「今回は特別措置として差し上げます」と、Bディスクをタダで送ってくれたのだ。あのときは、本当にうれしかったです。

作り手側と買う側の信頼関係があってこそ成り立つ世界。そのところをお互いが理解しなくては。

探しています

次のソフトを売っているお店を知っていたら教えてね。

●バンプレストの『SDガンダム ガチャボン戦士2』

(大阪府/高道正和)

●コナミの『F1スピリット3D スペシャル』(兵庫県/辻井徹)

それぞれ大阪、兵庫近辺で。ハガキがきたら次号で掲載するぞ。

とにかくハガキ送ってね!

当ページでは楽しくて役立つ情報を募集しています。「ゲームいーたいほーだい」「幻のソフト探検隊」のほかにも、ソフトハウスや編集部への質問は「ソフトハウスさん教えてね」、ソフトハウスや編集部への怒りや苦情は「怒りの鉄拳//」、その逆にお礼は「エエ話やねエ」、といったぐあいに、各コーナーあてに送っ

てください。もちろん、これ以外でもOK(その場合は勝手にコーナー名をつけて送ってね)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 T I M MSX・FAN編集部「ユーザーの主張」係。ハガキ採用者にはMファン特製ブランクディスクをプレゼントしちゃいます。何かあったらすぐにハガキを/

ファンダム

このところ採用したい作品にプログラムの大きいものが増えてきたので、次号に掲載する予定で保留にすることがよくある。今回はそういう「保留」作品が3本もあって春爛漫。34ページ参照。

経営SLGとバス・シミュレータを含む11本!

P ラスタースクロールだ/	25	45	P バストライバー	31	60
P 水中生物を釣ろう	26	46	P COMPANY	32	60
P Frugal battle	26	48	●ファンダムスクラム=第4回ちえ熱賞・第2回TIM		
P UFOピッチャー	27	49	賞発表/+選考会レポートほか		36
P LET'S SWIM /	27	50	●スーパービギナーズ講座		40
P 周期球	28	51	●マシン語の気持ち		42
P Dead end 2	28	52	●アル甲5=ヒット・アンド・ブロー		61
P 小倉百人一首	29	54	●あしたは晴れた/		62
P めざせ1番/	30	56	※ P はプログラムです。		



ユラユラ揺れる高度なテクニックのデモ ラスタースクロールだ!

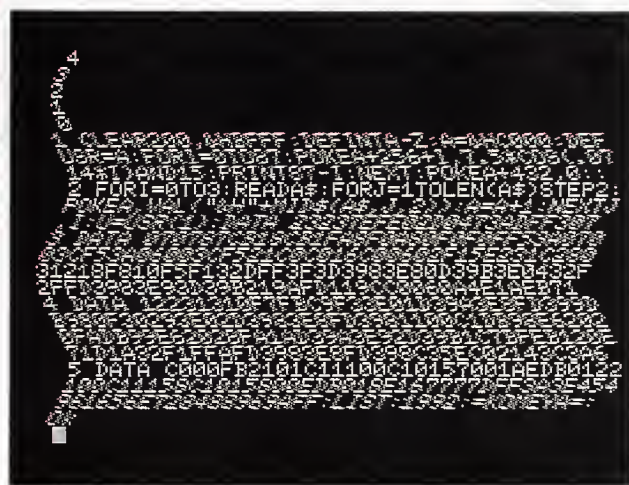
1 **MSX2/2+VRAM64K** ※ターボRは標準モードで
by 米屋のチャチャチャ ▶解説は45ページ

ラスターってなに? ときくと、たとえばOコン(CGコンテストの略。いま作った)担当のあじは、両手をあげてフラダンスのように体をくねらせる。ラスターにはそんな語感があるらしい。この「ラスタースクロールだ/」も、カウントダウンが終わったあと画面がフラダンスのようにくねくねと揺れる。じゃあ、ラスターってフラダンスのことか。

調べたら、ちょっとちがった。テレビのように、左から右へ流れる走査線を上から下へ表示していくことで画像を映し出す方式のことをラスタースキャン

(ラスター走査)という。名前の由来はここからだ。

MSXは、約200本の走査線で画像を映しているが、1画面ぶんの走査線を表示するのに60分の1秒かかる。MSXの内蔵タイマーなどが60分の1秒単位なのは、この動きを利用しているからだ。ということは走査線1本あたりは、約1万2000分の1秒ごとに表示されていることになるが、じつはその走査線1本1本にも割りこみ処理を設定できる。これを走査線割りこみとか、水平帰線割りこみという。で、この作品「ラスタースクロールだ/」は、走査線割りこみと



ユラユラ揺れる、いわゆる「ラスタースクロール」。有名なテクニックの1つだ

画面位置補正機能とを利用して、走査線のフラダンスを実現しているわけだ。相性があえばユラユラのなかで別のプログラムを走らせることもできる。

てきとうなところで、
A=USR(0)
を実行するとユラユラは止まり、
A=USR(1)

を実行すると、再開する。あとはプログラム解説を参考にしして解析したり、ほかのプログラムに取りこんだりしてみよう。なにしろ、この作品の投稿趣旨は「ファンダムの投稿作家に1つの技法を提供する」(投稿応募用紙の作品コメント)なのだ。うーん、米チャ。(コ)

ターボRユーザーの方へ「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DO S1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

イマジネーションで楽しむ太公望 水中生物を釣ろう

14

MSX 2/2+ VRAM64K

※ターボRは標準モードで

by ゴジラ研究会

▶解説は46ページ

子供のころ、釣りにいって長靴なんかを釣りあげるの「ドラえもん」の中だけの話だと思っていたのだが、以前、釣りにいったときにサンダルを釣ったことがある。しかし、このゲ

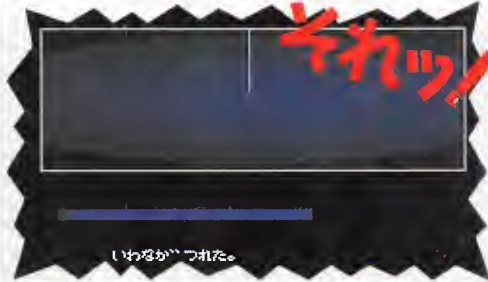
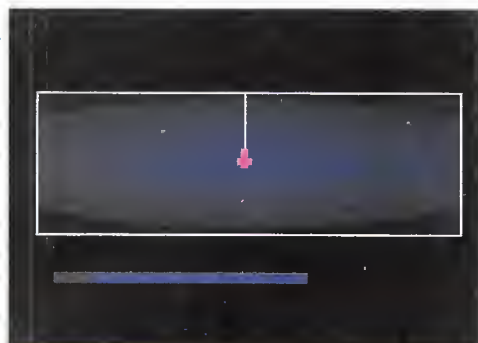
ームではそういった非生物は釣れないのでご安心を。

ゲームをはじめると水面に浮きが表示されるので、アタリがくるのを待つ。ひたすら待つ。魚がエサにくらいつくと一瞬浮

きが水中に消えるので、そのときにすかさずスペースキーを押して魚を釣りあげる(名前が表示される)。ポヤポヤしているとエサをとられてしまうので、すばやい反射神経が必要だ。

そして、エサがなくなるまで釣りを楽しむと、その日の釣りは終わり。最後に1日の成果を表示してゲームが終了する。まだ釣りたければスペースキーで再チャレンジできる。(お)

池だか海だかわからないけど、とりあえず釣り



④やった、イワナが釣れたぞ! ちなみに釣りにながらスペースキーを連打するのは釣りマナーに反するので不可

きょうのしゅうかく

ハヤ	/	1
フナ	/	1
ヤマメ	/	1
へらふな	/	1
うなぎ	/	0
にしん	/	1
さけ	/	4
いわな	/	4
やまめ	/	3
カッパ	/	1

⑤今日の成果はこれだけ。うーんなかなか大魚だ

おめめの1Pと頭テカテカ2Pの戦い

Frugal battle フルーガルバトル

1

MSX 2/2+RAM8K

※ターボRは標準モードで

by 村林 恒

▶解説は48ページ

上下にあらわれるボールを操作して相手をたおす2人用のアクションゲームだ。

スタートするとなにやらボールが2つ左に出てくる。1プレイヤーはキーボードで上のボール、2プレイヤーはジョイスティック1で下のボールを操作す

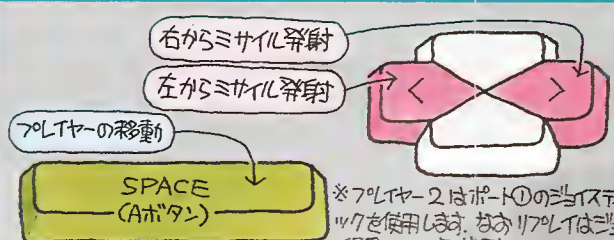
る。

ボールの移動はスペースキーまたはトリガーを使い、押していると右に、離していると左に進む。

カーソルキー(2Pはジョイスティック)の左を押すとボールの左にミサイルが出て、右を

押すとボールの右に出る。このミサイル、発射したあとも自分にあわせて左右に動く。

ミサイルがあたると耐久力が1ずつ減っていき先に5ポイントなくなると負け。(O)



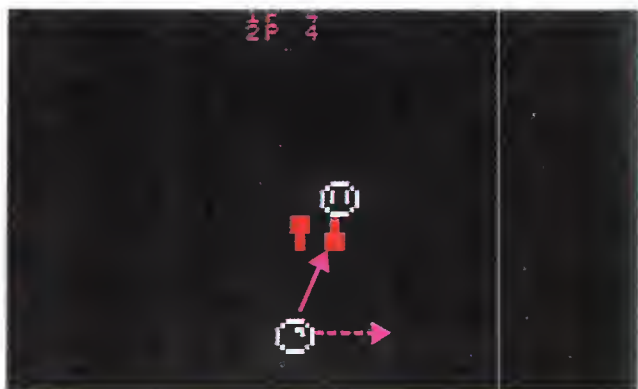
※プレイヤー2はポート①のジョイスティックを使用します。なおプレイヤーはジョイスティックのBボタン。



①おめめがかわいい! プレイヤーは上からミサイルを打ちおろす

②頭の光った2プレイヤーは下からミサイルを打ち上げる

③ボールに比べると妙に大きなミサイル。このクセのある動きを利用して命中させろ



④自分が右に動いていると自分が打ったミサイルも右に動きつづける。相手のミサイルにはあたらないように、自分のミサイルをあてよう(そりやあたりません)

画面せましとUFOが跳ねまわる UFOピッチャー

1 20 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by なつと☆ASUKA ▶解説は49ページ

『UFOキャッチャー』ならぬ『UFOピッチャー』。まぎらわしくて、どっちがどっちかわからなくなってこまってしまうぞ、どうしてくれる。

最初に、プレイヤー数を聞いてくるので1(1人用)か2(2人

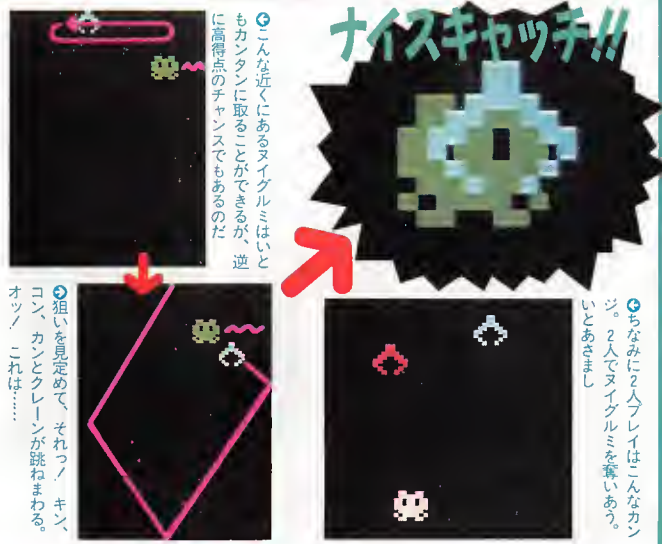
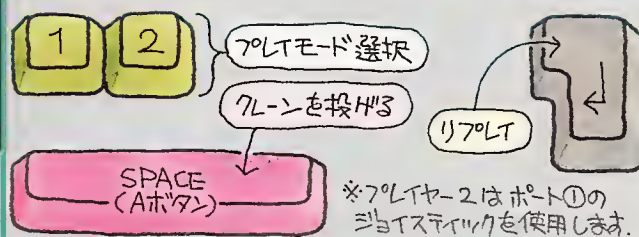
クレーン
④水色が1P、赤色が2P。2ハンドだから、引っ掛けやすさはバツグンだ

ヌイグルミ
④色は赤、青、緑とイロイロ。ただし形は1種類なのがちょっと残念

用)を入力。右から左に移動するヌイグルミめがけて、UFO(=クレーン)を投げつける。クレーンには慣性が働いてナナメに飛び、ヌイグルミを取ったとき壁に跳ねかえった回数が多いほど高得点(最高4点)。

1人用はヌイグルミが1つでも行きすぎて左端に着くとゲームオーバー。2人用は先に30点以上獲得したほうが勝ち(ヌイグルミが左端に着いてもゲームオーバーにはならない)。

このゲームの欠点はいくらヌイグルミを捕まえても、決して自分のものにはならないところだろう。(シゲル)



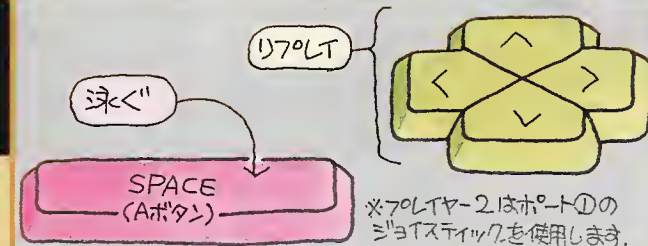
競泳平泳ぎのバーチャル体験版 LET'S SWIM! レッツ・スイム

1 23 MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで
by J ▶解説は50ページ

泳ぐにはまだまだツライこのシーズン。だったらMSXで初泳ぎとしゃれこもう。

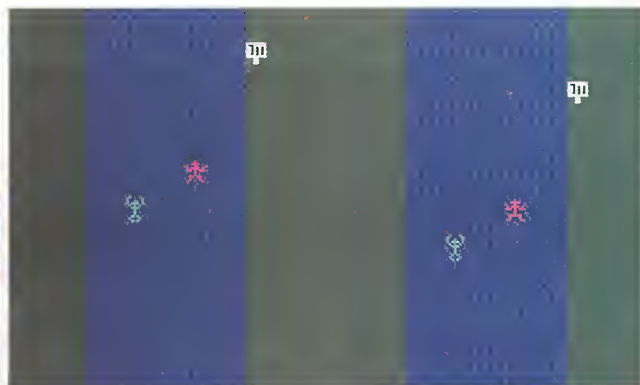
2本の川が描かれているがじつは1本の川。1プレイヤー(緑)は左、2プレイヤー(赤)は右の川を見ながら競争する。何もしないとそのまま下に流さ

れてしまう(といっても動くのは背景だが)ので、スペースキー(2PはAボタン)を押して泳ごう。ただし、ひとかきすること疲りがたまりピークに達すると色がかわって動きが鈍くなる。そんなときは手を離せば疲労が回復するぞ。先に100メートルを



泳ぎきると勝ちだ。このゲームのウリは何といっても流れるような美しいフォー

ム。ゲームをしながらホントに泳いでいるような気分になるかもね。(シゲル)



見るだけでスイスイ平泳ぎがマスター!!



美しいグラフィック、なめらかなスクロール 周期球

1 19

MSX2+以降

by HASEMAKO ▶解説は51ページ

このプログラムはゲームではない。環境ソフトだ。環境ソフトといっても、いま世間でいう環境保護だとか、エコロジーだとかに関係があるわけではなくて、見てだけのソフトという意味だ。さらにいえば、見ていなくてもいい。

RUNさせるとしばらくは画面を描画しているので、お茶でも飲んで待っていてくれ。4画面分の描画がすむと、いよいよ動き出す。

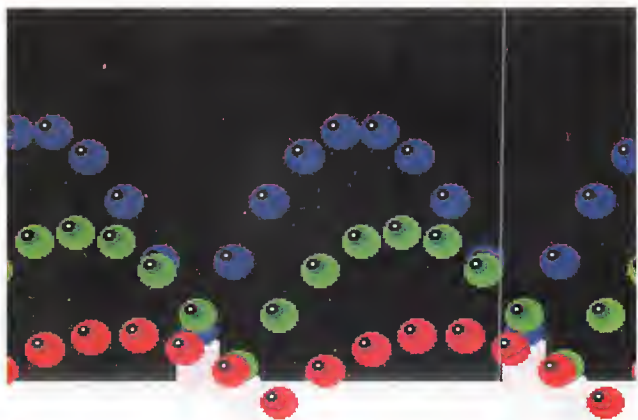
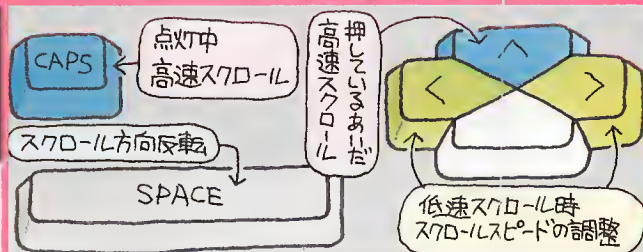
画面は右方向にゆっくりとスクロールしている。が、見るだけでなく、次のようなキー操作で、スピード、方向を変えるこ

ともできる。

カーソルキーの上で一時的な高速スクロール、CAPキーがオンのときは常時高速。カーソルキーの左右で低速スクロールのスピードの調整ができる。また、スペースキーで、スクロール方向が反転する。(O)



①準備中の画面も表示されるので長い待ち時間も(あんまり)気にならない



②3色のたくさんのボールがはねながら、左右にスクロールしていく。MSX2+以降の機能を使っているため、MSX2までの人は残念だけど動きません

一瞬のチャンスを活かすのはどっち?

4 19

Dead end 2

デッド・エンド・ツー

MSX2/2+VRAM64K

※ターボは標準モードで

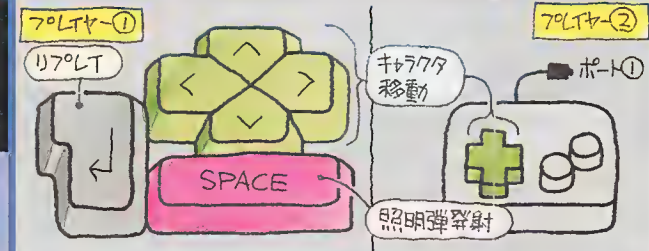
by 村林 恒

▶解説は52ページ

真っ暗な迷路のなかで鬼ごっこをする、2人対戦ゲームだ。プレイヤー1は扉を開いて迷路から脱出するのが目的で、プレイヤー2はそれを阻止するため相手を捕まえるのが目的だ。

ゲームスタート。画面の右上にプレイヤー1(緑色のキャラ)、

左下にプレイヤー2(ピンクのキャラ)が登場する。プレイヤー1が脱出するまでに与えられた時間はわずか60秒(50秒たつと警告音が鳴る)。そのあいだに赤色、



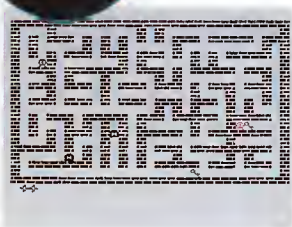
青色のカギ(どちらか1つでもOK)をつかみその色の扉に行けば勝ちだ。暗闇の迷路のため、プレイヤー1だけは照明弾を3発まで使える。

プレイヤー2は相手を捕まえれば勝ち。制限時間内に勝負がつかない場合は引き分け。(ち)

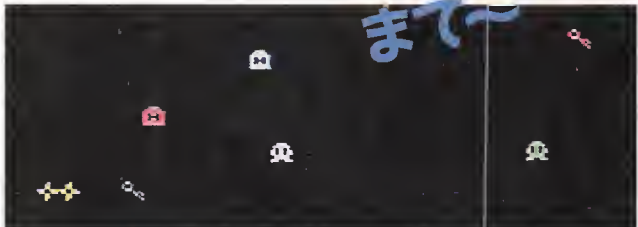
①60秒経過、扉は目の前なのに迷路にはさまれ、たどり着けなかった。引き分けだ



②暗闇の戦いが開始された。見えない迷路のなかをカンをたより進んでいく



③照明弾発射! 迷路を記憶するにはあまりに短い時間だが、必死になって覚えよう



④プレイヤー1が青色のカギを取ることに成功(取ったカギは画面下に表示される)。次は赤色のカギを目指すプレイヤー1。それを追いかけるプレイヤー2

百人一首を楽しみながらマスターできる 小倉百人一首

14
10

MSX 2+以降

※ターボRは標準モードで

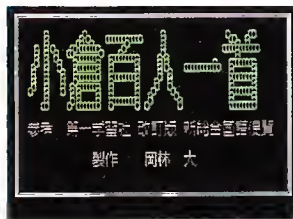
by ZEEDEN岡林だい ▶ 解説は54ページ

ちょっと季節はずれだけど、百人一首を題材としたゲームだ。一見単なる5択のクイズゲームに見えるが、本格的に百人一首をおぼえることができる教養ソフトになっている。

この作品を作るにあたって、第一学習社の「改訂版 新総合国語便覧」を参考している。作品中で出てくる便覧とはこの本のことである。

起動してからしばらくすると、下の写真のようなタイトルが出てくる。ここでスペースキーを押すとスタートだ。

歌の番号と便覧の参照ページ



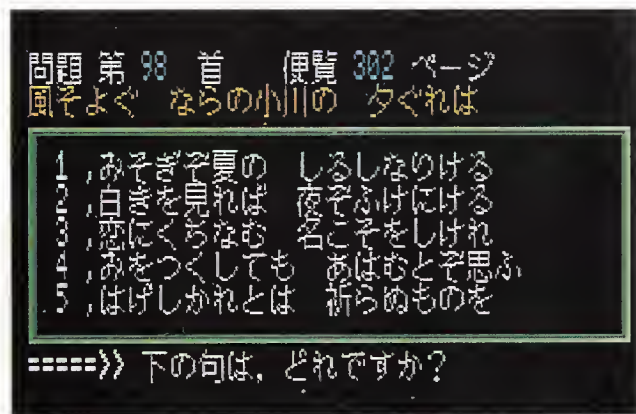
③さあ、すべての歌をおぼえちゃおう！

が表示され、黄色い文字で歌の上の句があらわれる。すると枠の中に下の句の候補が5つ並ぶので、対応する番号のキーを押せばいい。あてずっぽうで押しても20%の確率であたるわけだが、制限時間もないのでここはじっくり考えて押したい。

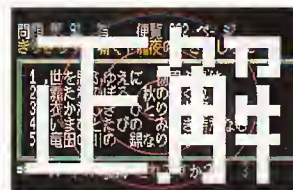
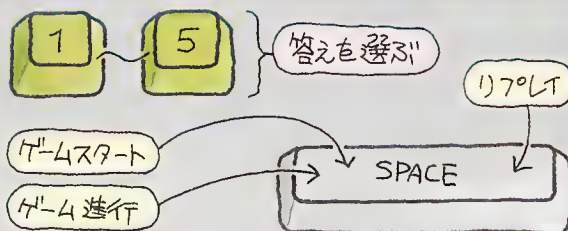
正解なら「正解」、間違えなら「間違い」と画面に恥ずかしいほ

ど大きく表示してくれる。間違った歌は、正解するまで何度も問題にあらわれるので、メキメキおぼえられる(はず)。

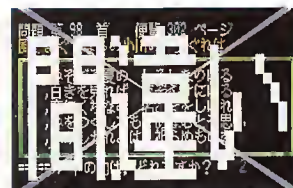
100首すべてに正解すると正解率を表示してくれる。(○) ※注意 ①「あ」「ゑ」は「い」「え」と表記してあります。②一部の漢字(第2水準のもの)はひらがなで書かれています。



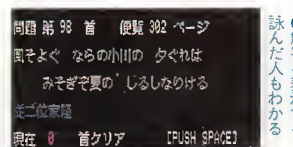
④メイン画面。わからない歌でも内容からある程度は正解が予測できるはず。がんばれ



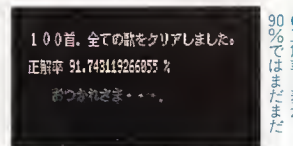
⑤ピンホーン。やったあ。当然当然！



⑥ブブー。やはりあてずっぽうはダメか



⑦解答を表示する。試んだ人もわかる



⑧正解率を表示。90%ではまだまだ

百万人の百人一首

お話：Orc

ようこそ、この講座担当のOrcです。みなさんは百人一首でどういう遊びをしますか？ 坊主めくりしかやったことがない人もいるのではないのでしょうか？ かるた遊びにもいろいろあります。正式な競技かるた以外にも、ちらし取りや源平合戦などの遊び方があり、たいていは絵札が読まれるのを聞いて、並べてある字札をとる形式です。ここでは参考として競技かるたのルールを紹介しましょう。

●競技かるたのルール

- ・2人で向かい合って行う
- ・裏にしてかき混ぜた100枚の取り札から、25枚ずつの持ち札を取り出す。残りの50枚は用いない
- ・それぞれの持ち札は、文字を自分のほうに向けて3段にならべる
- ・15分間で札の並びを暗記する
- ・上の句を聞いて、その下の句を早く取る

ことで競う。相手の持ち札から取ったときは、自分の持ち札から1枚相手側に移す

- ・先に持ち札のなくなったほうが勝ち

だいたいこんな感じですよ。

ところで、みなさんは「むすめふさぼせ」という言葉を知っているでしょうか？ 相手よりも早くかるたをとるためには、何字目の音を聞けばどの札が取れるかという「決まり字」を暗記することが必要です。例えば、「あさぼらけ」というところまで聞いても、第31首の朝ぼらけ有明の月とみるまでに／よしののさとにふれるしら雪と、第64首の朝ぼらけ宇治の川霧たえだえに／あらはれ渡る瀬々のあじろ木の2首があるため歌を特定できません。「あさぼらけ、あ」とか「あさぼらけ、う」まで聞いてはじめて札が取れるわけです。このよ



うな、歌を特定できる字が決まり字というわけです。

さて、「むすめふさぼせ」とは、最初の文字が決まり字となっている歌の、決まり字を集めたものです。つまり「む」や「す」ではじまる歌はたった1枚しかなくて、最初の音が聞こえたときにはもう札は取れるわけです。競技かるたを見ていると、競技者はまるで肉食獣のように身構えていて、決ま

り字が聞こえた瞬間、取り札をはね飛ばすようにして取っています。

今回ファンダムで採用した「小倉百人一首」は特に制限時間はありませんし、相手もいままので、早く取る必要はありませんが、せっかくなので歌を覚えて選択肢なんかには頼らないようにしましょう。それではまた来週、この時間にお会いしましょう(ないってば)。

勉強したくなる不思議なゲーム めざせ1番!

19
23

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボは標準モードで

by 村上智洋

▶ 解説は56ページ

これは勉強のあいまの息ぬきに最適なゲームだ。プレイ中に焦燥感にかられて勉強をしたくなってくるはずだから。

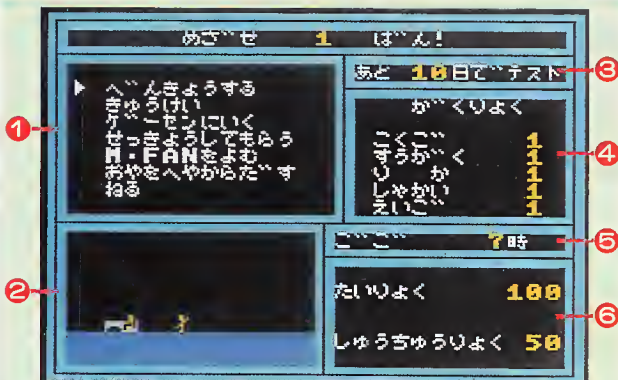
ゲームを始めると、まず敵のかしこさをきいてくる。キミのいるクラスは20人の生徒があり、この値によってほかの19人の生徒の成績が決まる。1から5のあいだで適当な値を設定する。

タイトル画面でスペースキーを押すとスタート。10日後のテストで1番をとるためには5教科の学力を上げ、体力、集中力がともに高い状態でテストにのぞむのだ。

勉強にはげむキミのうしろにはつねに親がいて、キミが遊ばないようにみはっている。キミが遊ぼうとすると、容赦なく竹刀を投げてくるぞ。そうして勉強の疲れや竹刀のダメージがかさなると体力が0になると数日間入院させられてしまう。これは大きなタイムロスだ。

10日がたつと、テストがはじまる。20人の生徒の成績を計算しているので、すこしのあいだ待つ。すると全生徒の成績が表示され、敵のかしこさを3以上にしていたらエンディングがある。(お)

画面の解説



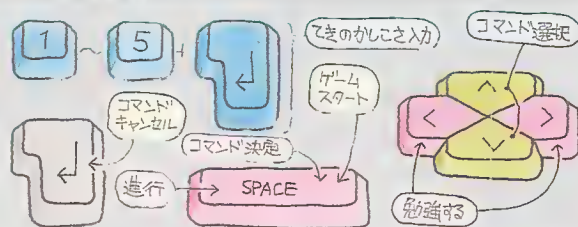
①：コマンドの一覧やメッセージが表示されるエリア。コマンドはカーソルキーの上下で選んでスペースキーで決定、リターンキーでキャンセル
②：自分の部屋の様子を表示するエリア。通常は机にむかう自分と、うしろでみはっている親が表示されている。コマンドによっていろいろアニメーションする

③：テストまであと何日あるか表示される

④：国語、数学、理科、社会、英語の学力が表示される。最高値は100。「べんきょうする」コマンドによって上昇する

⑤：現在の時間を表示。午後7時から午前3時までであり、午前3時のコマンドを終了すると自動的に1日が経過し、次の日の午後7時になる(それまでは学校にいて、午後7時から勉強にとりかかる)

⑥：体力、集中力を表示。両方とも最大値は100。それぞれのコマンドによって増減する。体力が0になると救急車がきて、入院させられてしまう。集中力は勉強したときの学力の上がり方に関係する。また、集中力が低いときに勉強するとだんだん集中力が下がっていつてしまうが、あるていど高いときは勉強するほど上がっていく



正しいコマンドで楽しく勉強

べんきょうする

教科を選択し、カーソルキーの左右を交互に連打すると勉強する。カーソルキーを押すのをさばると竹刀が飛び



①汗をばとびて勉強にはげむ。全教科満点をめざしてがんばれ!

きゅうけい

しばらく休憩して体力を回復させる。そのかわり集中力がかなり減少してしまう



①こうやって休むぶんには親も文句をいわないようだ

ゲーセンにいく

ゲームセンターで遊ぶ。体力がかなり回復するが集中力は減少する。親をいいくめる必要あり



①いいくるめに成功。でもゲーセンに不良にからまれることがあるので注意

せっきょうしてもらう

体力は減少するが、集中力がかなり増加する。親が部屋にいないときは実行不能



①関西の漫才のツッコミをおもわせる動きで説教する親

M・FANをよむ

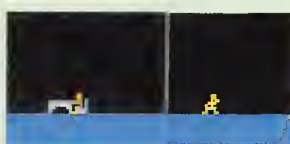
Mファンを読んで体力、集中力ともに回復 / 親をいいくめるのがかなりむずかしい



①いいくるめるのがむずかしいので、親をおいだしてから読むのがいい作戦だ

おやをへやからだす

親をいいくるめるのに成功すると親は部屋をでていく。以降は親をいいくるめる必要なくコマンドが実行可能



①なんとかおいだした。でもそのうちもどってくるぞ。いまのうちにいっぱい遊ぼう

ねる

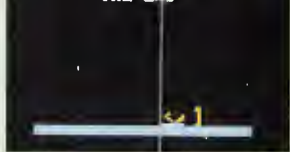
その日のコマンドを終了する。あまり早い時間に実行しようとすると竹刀がとんでくるので注意



①ダイビキをかくて寝る。早めに寝れば次の日に体力が多く回復している

なんのために勉強したんだー!

にうしろのうしろにテストで1番でよかった... THE END



①テスト直前に入院するとテストがうけられない。これは最悪のエンディングだ

バス運転手の苦勞を感じつつ楽しめる バスドライバー

D
47.104

MSX専用
by 福留英明

※ターボは高速モードで
▶解説は60ページ



区画整理された、いかにも教習所風の絵をバックにしたタイトル画面

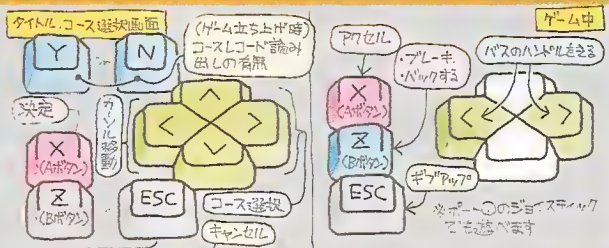
久々にゲームをプレイして感激したなあ。なんたって車の動きが素晴らしい。タイヤがハンドルどおりに動かし、車の内輪差まで見事に表現されているし、ほんとによくできているドライブアクションゲームだ。

RUNすると最初に「TRACE & RECORD FILE」



全部で9コース用意。スポットライトみたいなカーソルを動かしてコースセレクト

LES INIT (Y/N)?と聞いてくる。ここで、ディスクにタイムがセーブしてあり、それをロードするならY、そうでなければNを入力する。そして、タイトル画面が表示され、モードの選択を行う。モードは「PRACTICE」、「TIME A



TACK」、「SAVE」、「TRACE MODE」の4つが用意されている。

とりあえず、タイムアタックだ。コースセレクト画面で全9コースからコースを選び、タイムアタック開始。キミがドライブするのは前輪駆動のオートマチック車。バックギア、パワーステアリング付き、フットブレーキなしといった感じの車だ。この車でコース上にあるチェックポイント(旗)を番号順に取っていき、すべてのチェックポイントを取り終わるまでの最短時間を競いあう。車は壁(緑色の部分)にあたっても跳ね返るだけ

だが、ときどきタイヤが壁にめりこむこともあるので注意。

■記録と再生もおまかせ

このゲーム、一度も壁にぶつせずにフィニッシュしたときは感激してしまう。そんなとき、あるとうれしいトレース機能が付いている。ベストタイムを出したときの走りを再生して見せてくれるぞ。また、ベストタイムはディスクに保存することも可能。手順は、①タイトル画面で再生なら「TRACE MODE」、セーブなら「SAVE」を選択②コース選択画面で、ベストタイムを出したコースを選択すればOK。(ち)

PRACTICE 練習走行

練習に、そして、気晴らしになるのがこのPRACTICEモード。タイトル画面でこのモードを選ぶとウィンドウが開き、「あたりはなんてい」(バスと壁の衝突判定の有無)、「チェックポイント」(チェックポイント配置の有無)、「ウエイト」(バスのスピードを抑えているウエイトの有無)、以上3項目の設定をして練習開始。項目を上から、なし、あり、なしと設定してPRACTICEモードをプレイすると、10秒台のタイムアタックができておもしろい。しかし、ここでベストタイムをだしても記録されないで、再生して見ることはできない。



コース1で練習走行。「あたりはなんてい」なしにしているので、どこでも走れる

TIME ATTACK コース3に挑戦

START

途中まで8の字を書くようなコース3をタイムアタック。編集部のナニーコと呼ばれるこのわたしがバスドライバーのイロハをキミたちに伝授しよう。まずはアクセルペダ踏みでストレートを駆け抜けろ

CRASH!

思いっきり突っ込んだら、予想通り壁に激突した。壁に衝突したときの跳ね返りは激しいのでうまくフォローしよう



第1コーナー

コーナリングの基本の一つがアウト・イン・アウトというやつ。鋭角的ではなく、滑らかな曲線を描くように曲がる

S字コーナー

車は曲がるとき、前輪の通過した軌跡のさらに内側を後輪が通過するので、カーブを内側ギリギリで曲がると、前輪は通過しても後輪が引掛かる(写真の車)

第2コーナー

わたしの得意とするのがサテライトコーナリング。慣性走行でコーナーに入り、車がコーナー出口に向いたら加速させるというもの。または、速度を一定に保って曲がる

東証一部上場推進ソフト(意味不明)

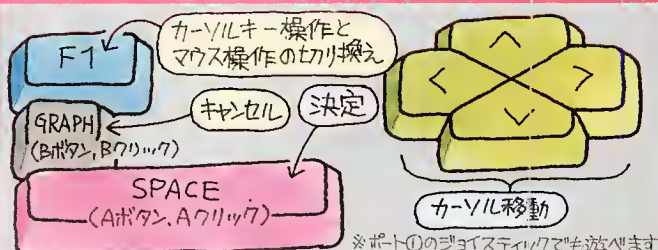
COMPANY カンパニー

D
114.688

MSX2+以降

by FRIEVE

▶ 解説は60ページ

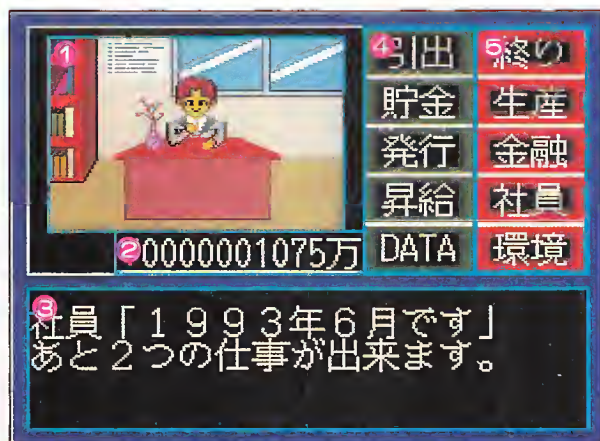


④満天の星に映えるタイトル画面。(実行したあとキーを押さずに待てば出てくる)

今回のFRIEVEの新作は以前に発表した「SHOP」と同様、経営シミュレーションの「COMPANY」。お店から会社へと舞台を変え、いかにも歯応えがありそうだ。

プレイヤーは2000万円の資金と小さな町工場を元手に、1993年1月から2002年12月までの10年間で自分の会社を大企業に育て上げるのだ。

操作はカーソルとマウスの両方に対応。F1キーで操作モードの切り換えができる。



大メニュー(右側)のコマンドを決定すると小メニュー(左側)のコマンドが切り換わるので、カーソルを合わせて決定。すでに選びたいコマンドが大メニュー内に表示されている場合は大メニューを操作する必要がない。なお、コマンドを実行するとコマンド数を1消費する(例外もあり)。社員を募集して社員数が増えればコマンド数も増えていく。

基本的には商品の開発を行い、生産で資金を増やす。余裕があ

れば他の商品の開発を行えばよい。同じ種類の商品を生産しながら再開もできるが、開発が終了すれば旧タイプは在庫も含めて消えてしまう。

ときには商品が売れ残ることもあり宣伝が再開、それとも……と、このへんがプレイヤーの経営センスの間われるところだろう。

そのあいまにも社員の確保や講習、職場環境の充実など、やるべきことはたくさんある。その中からの確なコマンドをチョ

ハイ、社長室です

①グラフィックウインドウ

メインのグラフィック以外に扱える商品や開発した商品のデータなどを表示。会社の景気の良し悪しで社長の表情が変化することに注意。

②手持ちの資金

③メッセージウインドウ

④小メニュー

⑤大メニュー

イスしないと、あっというまに経営状態が悪化しかねない。

月末には社員の給料を払わないといけないが、もし資金が足りないとうなるか? 銀行の口座に貯金があれば引き落とせるが、ない場合は借金を申し込むことになる。しかし、借金の限度額を超えていたならば返済能力がないと見なされ、会社は倒産。その時点でゲームオーバーになってしまう。

このゲームにおける株のシステムは現実の株とはちがうもの

いきなりBGMモードだ



④ターボRと比べると、2+はこの画面が出てくるまで時間がわかる。男は黙って辛抱だ

モードに入る手順

①ゲームを立ち上げ、左の画面が出てくるまで待つ。②左の画面でカーソルキーを↑・↓・←・→の順に押しながらGRAPHキーを押す。③「Music Mode」と出たら成功。1~5キーで曲が聴ける。0キーでストップ。

数字もマウスでグリグリ



このゲームでは画面内のカーソルを動かすことにより、すべての操作ができるよう配慮がなされているが、それは数値入力も例外ではない。さてその方法だが、まず増減したい位をカーソルで選び決定(最初は1の位に設定されている)。次に「▲」と「▼」で数値を増減させ「OK」で決定する。入力する数値の上限が決まっている場合があるが、そのときに上限値より大きな数値を入力すると自動的に上限値に設定される。

社長! 大変です

自社ビルの建設から突然の社員の退職。それがある程度予測のできるものからまったく不意の出来事であったり……。そんなあらゆる状況に柔軟な対応ができてこそ真の社長といえるだろう。



権利買いとり

たまに、商品の権利を買おうとする会社が現れる。権利を売ると会社の名声は上がるが、再開しないかぎりその商品は生産することができない。どうする?

カネ返さんかい!

金を借りれば利子がつく。借金がかたまりば当然催促(さいそく)がくる。金も返せない会社の評判がいいわけがない。返せるうちにさっさと返したほうが無難。



ストライキ

シュプレヒコール/ 給料あげろー/ いつまでも安月給でコキ使うとストライキが発生。労働力に大きな影響が出るのでいいかげんに昇給してあげよう。



なので注意しよう。株券の売買は銀行の口座で行われ、赤字が黒字かには関係なく、前月よりも売上げが多ければ売れ(口座残高プラス)、少ないと払い戻される(口座残高マイナス)。会社の景気に合わせてタイミングよく発行すれば、より利益を上げられるだろう。

最後に、「名声」という隠されたパラメータを説明しよう。こ

れは明確な数値としてではなく、商品の売れゆきや会社の評判などからつかみとるしかない。それだけに、とかく軽視しがちになるが、及ぼす影響はじつに大きい。

10年が無事に経過すれば、晴れてゲーム終了。キミの経営手腕いかんによって、いくつかのエンディングが用意されているぞ。(シゲル)

バンバン作って、バリバリ稼げ!!

これが、扱える商品のリストだ。最初は文房具とCDしか開発できないが、何度か開発を繰り返し、または講習会を開いて社員に経験値を積みませれば、多くの商品を開発できるようになるぞ。

文房具	C D	おもちゃ	OA機器
楽器	家具	パソコン	自動車

コマンドの説明

終り	今月のコマンドをすべて終了する
生産	生産 開発済み商品の毎月の生産数の決定や変更を行う。生産数の上限は社員数と作業ロボットの台数などで決まるが、生産した商品すべてが売れるとは限らない
	宣伝 商品を宣伝して売上げアップを狙う。多くの資金をつぎこめば会社の宣伝(名声が上がる)にもなり一石二鳥。商品の在庫が出たときに行うと効果的
	購入 作業ロボットを購入して生産数のアップをはかる。ただし社員が少ないと、すべてのロボットを扱うことはできないので注意(1人につき4台が標準)
	開発 いまだ開発していない商品の開発、および、すでに開発済み商品の再開を行う。かける開発費が多いほど(開発費の上限は社員数で決まる)早く、社員の能力が高いほど高性能の商品(高性能ほど高く売れる)が開発できる
金融	商品 開発済み商品のデータ(毎月の生産数および現在の在庫数)を見る。コマンド数は消費しない
	引出 銀行からお金を引き出す。貯金がないときは借金となり当然利子がつく。名声が高いほど多額の借金を申しこめるが、返済の催促がくると会社の名声は下がる
	貯金 銀行にお金を貯金、借金がある場合は返済となる。当然利息はつく
	発行 株券を発行する。株券は前月よりも売上げが多いときは売れ、少ないと払い戻される。株券をうまく利用すれば、効率よくもうけることができる
融	昇給 社員の給料を上げる。定期的に昇給してやらないと社員がストライキを起こし、労働力に影響がでる
	DATA 金融全般に関するデータおよび資金の変動グラフを見ることができる。コマンド数は消費しない
	募集 社員を募集する。社員が増えると1か月に実行できるコマンド数が増える。募集できる社員の限界は会社の規模によって異なる
	クビ 社員を解雇する。解雇するためにお金も必要なので、非常時以外は使うべきコマンドではない
社員	情報 会社の評判(技術力、名声等)や、現在あつかえる商品を知ることができる
	人数 現在の社員数を見る。コマンド数は消費しない
	講習 講習会を開き社員の能力や技術力を向上させる。高性能の商品を作るためにはぜひとも必要
	設備 インテリアや冷暖房設備を購入して職場環境の充実をはかる。環境が悪いと、社員の士気に影響がでる
環境	建設 新しいビルを建設する。値段が高いビルほど多くの社員が働ける
	状態 環境全般に関するデータを見ることができる。コマンド数は消費しない
	SAVE ゲームデータをディスクにセーブする。16か所(1~16)にセーブ可能。コマンド数は消費しない
	LOAD ゲームデータをロードする。コマンド数は消費しない

GAMES

高速3Dドッグファイトを体験できる

O・D・F・S VIGOR

「O・D・F・S」とはオービット・ドッグ・ファイト・シミュレータの略。あふれるスピード感に酔いながら、最終兵器「VAGUE STAR」を破壊するべく宇宙を駆け抜ける。スターウォーズのテーマが聞こえてきそうな3Dシューティングゲームだ。

次号 予告

MSX・FANIは隔月刊と
なったため、次号は5
月7日発売の「6-7
月情報号」となります。

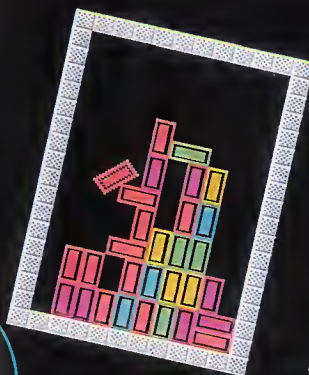
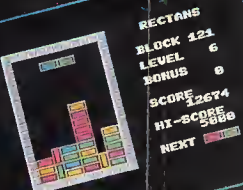
ファンタム

ゲームでは、スターウォーズもどきのシューティングと、テトリスを越えたアクションパズルの2本を予定。さらに、帰ってきたRomiの超機能モニタ(半年くらい保留していた)を「ツール」に掲載。

新境地を見せるパズルアクション

RECTANS

またもToxsoftが新感覚のアクションパズルを作ってきた。ブロックがバキンと割れ、回転し、同色のブロックが縦に重なること消える(下連続写真参照)。と、書いてもこのおもしろさは伝わらない。次号を待て。



RECTANS
BLOCK 66
LEVEL 5
BONUS 0
SCORE 9961
HI-SCORE 25566
NEXT

TOOL

超機能モニタ「LORD」

マシン語の気持ち担当者

馬場俊輔氏、激賞!

●1万円で売られていても、ぜひほしい
このツールの作者・Romi氏は、MSXのハユーザーとしてマニアのあいだでは広く知られている人物です。そして彼の作ったツール「LORD」は、たいへんずいぶんいいものだと思います。個人的には市販のものとして1万円で売られていたとしても、ぜひほしいと思います。

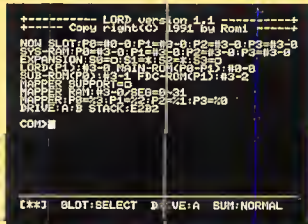
ただ、このツールを必要とするユーザー層はマニアに限られているかもしれません。しかしこのことは、初心者には受け入れられない

ということを哀してはいません。わたしがMSXにさわりたての頃は、プログラムもたいしたものはず、ゲームをすることも多かったのですが、ゲームだけならゲーム専用機のほうがまだ好きでいるでしょう。それでもMSXを使うのは、雑誌などでゲーム以外の実用的な目的でMSXを使うことができることを知って憧れたからです。そういう点でほとんどの記事を読みとばしていた某誌には、ページ数こそ少ないもののC言語講座やアセンブラ講座、ハードウェアに関する記事があっ

て、それだけでわたしには貴重なものでした。

●マニアの期待を集める「LORD」の機能
とにかく、「スロットを切り換えての解析」、「ディスクのセクタ単位の読みこみ」、「データサーチ」、「ディスクアセンブラ」実験には欠かせない「ワンラインアセンブラ」などの機能は、MSXを使いこなすことを喜びとしている人にはたいへん喜ばれると思います。この「LORD」の「コマンド」の例にある「CALL 144Hをサーチする」という部分を読むだけで、マニアはこのツールに期待するでしょう。

最後にいわせてもらえば、これはわたしが知っているMSXのモニタのなかで、もっとも高機能なものであって、付録ディスクに収録



超機能モニタ「LORD」の起動画面。掲載時はわかりやすいマニュアルを作る予定

できるならば、ぜひ、そうしてほしいと思っています。このことです。(馬場俊輔)
※編集部が「LORD」の評価を求めたときの馬場氏の返事より

料金受取人払

郵便はがき

新宿北局承認

72

差出有効期間
平成6年8月
31日まで

切手不要

切手を貼らずに
お出ください。

169-00

(受取人)

107

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定
社会通信教育

パソコン講座

MSX・FAN③係

キミもプログラムが

作れるようになる!

パソコン
MSX対応講座

★くわしい案内資料
無料送呈券

↓必要なことを書いたらすぐ出してください!

住所	□□□-□□		MSX・FAN③係	
	都道府県	市区郡		
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号	市内番号 ()
		年齢	性別	男 女 1・2
			RE	M819SR3308

このハガキを今すぐポストへ!

キリトリ線

プログラムが
自分で作れるようになる

パソコン講座

MSX対応

ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！



無料です！

このハガキを今すぐポストへ

見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい



パソコンなんて
初めて...の人も
今のパソコンに
物足りない...という人も

講座案内資料

無料送呈

さあ / 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料を
もらっておこう / 切手を貼らずに出せるから、住所
や名前を書いたらすぐポストへ / プログラム作りの
第一歩はそこからだ /

キーボード
プログラム
ゲームが作れる!

楽しいプログラムが
思いのまま!

MSX対応

BASICの基礎から

300種類 のプログラムまで!

買ってきたソフトで遊んでいるだけでは
機械を生かしているとは言わない。何と
いっても自分のオリジナルを作らなきゃ /
このパソコン講座なら初めての人でもや
さしく覚えられるよ / もちろん高度なグ
ラフィックだって大丈夫。今のままじゃ
物足りないと感じてる人も実力アップ /



文部省認定通信教育

パソコン講座

(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03-3200-5713

ファンダム

SCRUM

スクラム

第4回ちえ熱賞と、第2回TIM賞が決まった。ちえ熱賞は、森の平和のために冒険をするあのアクションRPGで、TIM賞は、市販SLGを越えようとした挑戦作が選ばれた。

目次

フォーラム	ちえ熱の選考会レポート	36①
読物	スーパービギナーズ講座	40②
読物	マシン語の気持ち	42③
解説	ラスタースクロールだ!	45④
解説	水中生物を釣ろう	46⑤
解説	Frugal battle	48⑥
解説	UFOピッチャー	49⑦
解説	LET'S SWIM!	50⑧
解説	周期球	51⑨
解説	Dead end2	52⑩
解説	小倉百人一首	54⑪
解説	めざせ一番!	56⑫
解説	バストライバー	60⑬
解説	COMPANY	60⑭
読物	アル甲5	61⑮
読物	あしたは晴れた!	64⑯

①～⑯はアンケート番号です

ちえ熱の選考会レポート

今月の選考会は凄いい、惜しい、残念の言葉が入り乱れた。特に惜しい作品の数は、今までの選考会のなかで1、2を競うのではなかろうか。ある作品にはバグがあり、ある作品には基本的なものが欠けていたりした。

おやすみ作の「ガッツ」は身軽な雪だるまの対戦格闘ゲーム。対COMモードにバグがあったため不採用。ただ、2人対戦モードでは十分エキサイトして遊べただけに再投稿を期待したい。

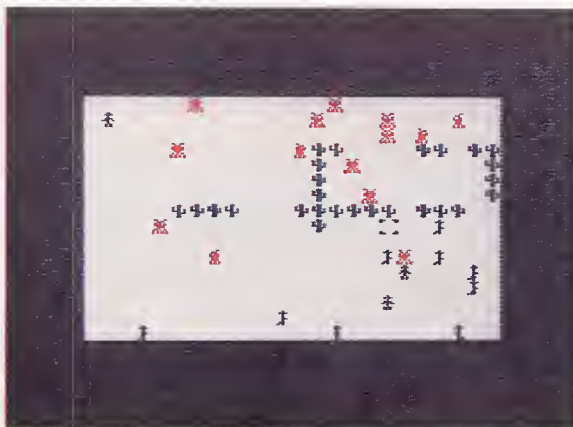
MITTUN SOFT作の「SLIME BATTLE'92」というスライムのレースゲームを以前このページで紹介したのを覚えているだろうか。今回その作者からゴースト(幽霊)がレースをする「GHOST BATTLE'93」が送られてきたのだが、いつゴールしたのかわかりづらいため、レースの盛り上がりが

欠けてしまっていて残念。

下に大きい写真で紹介してあるのがJ作の「GOD」。多数の小さいキャラが動き回り、見ていて楽しい。これでもうちょっとゲーム性があれば……。

今月も付録ディスクの容量の都合からゲーム2本と、ツール1本が保留してある。ゲームは宇宙空間を舞台にドッグファイトを展開する3Dシューティングゲーム、「O・D・F・S VIGOR」(プキーチ・SOFT作)とパズルゲームのスペシャルリスト、Toxsoft作の新感覚パズルゲーム「RECTANS」。そしてツールはあのRomiが作った超機能モニター「LORD」。マシン語の気持ち担当者の馬場さんは「1万円払っても買う」というほど絶賛していた。これらは34ページで紹介している。

(ち)



◎これも惜しかったJ作の「GOD」。キミ(神様)はサボテンを置いて、悪魔に子神が負けないようにと支援する

惜しかった作品その①

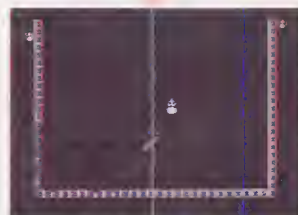
そして溜息が
残念に変わる



◎ MITTUN SOFT 作の「GHOST BATTLE'93」以前に比べかなり実力を上げてきた作者だが、あと一歩、採用まで届かない。この作品の場合、ゴールを明確に作れば文句なしだったのに

惜しかった作品その②

このまま幻で
消えるのか?



◎ シンプルなキャラクタとゲーム画面なのだが、変な魅力を持つおやすみ作の「ガッツ」。ビヨビヨン跳ねる雪だるまが、棒状に変化(加速する)して体当たりするだけの技を使って戦う格闘ゲーム。

選考会出品リスト

作品名	作者	作品内容
1 わくわく	?	勝手に動きまわる作のなかのドットを、枠に当たらないように操作する
1 スラスラ置記体	牧野正明	アルファベットを置記体で表示するプログラム
GP ボンボン人間	おやすみ	バナを出す自機を操って、上から落ちてくる人間の命を救え
GP Cosmic Devils	Ancient Soft	ゲーセンに置いてある「コスモギャング」を作品にしたもの。3Dならよかったのに
GP FLOATING BALL	村林恒	画面下を動く上昇気流を出す矢印を利用してボールを操作し、目標物をとっていく
GP ABSURD FIGHT	村林恒	たがいにならぬように基地をマップに配置してから爆弾を落とすという対戦ゲーム
GP SPIN WORDS	MITTUN SOFT	回転する9つのパズルに書かれている文字をつなげ、答えを当てるパーティーゲーム
GP DUST SHOT	TOMすけ	マウスを使ってゴミをゴミ箱に投げこむ、ゴルフ感覚のゲーム
GP Closing Yogurt	ダイの剣	2人対戦。白(ヨーグルト)く塗られたら負け。自分で作った円のなかで安全地帯だ
GP 音声ウラナイ	SAY SAY*	ターボ円の内蔵マイクに向かってしゃべり録音された声を参照にする占いソフト
GP STREET GAMBLER	TOKUN	車、ボート、馬からレースを選び、それらに賭けて1億円を手にするまで戦う
GP 張飛伝	B. I. B.	三国志でお馴染みの張飛を主人公にしたアクションゲーム。馬に乗り槍を使って戦う
O PRINCESSなみS WAR	新田治朗	COM商(なみ姫)のリアクションが楽しいカードゲーム
D 洋食専門店PAZZU	LNK	「とっかえジグソー」に似たパズルゲーム。マウス操作など上回る点がいくつかある

◎ 各作品の左に表示してある「1」は1画面部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門の作品です。また、写真で紹介している作品は左の表に載っていません

選考会集計結果 BEST5プラス!

「あのFRIEVEがここまで成長したか!」というのが『COMPANY』を選考会で見たとき、審査員のあいだからつぶやかれた感想である(FRIEVEにとって失礼かもしれないが)。FRIEVEの初採用作は92年5月情報号で掲載された『SNOW』。「今にして思えばなんであのレベルのゲームが採用になったか不思議だ」とある審査員がいうが、当時の選考会ではあの作品になにか光ものがあった

にちがいない。そして、6月情報号ではFRIEVEの名を一躍広めた『SHOP』が登場した。契約して購入した商品を店頭に並べ、商品が買われていく(消えていく)ビジュアルが気分よかったゲームだ(『COMPANY』にはあのビジュアル部分がなくて、個人的にちょっと残念)。このゲームにファンダム班のだれもが熱中してプレイし、読者アンケートでも第2位の人気を誇った。また、それが、

FRIEVEが第2回え熱賞受賞者に選ばれた要因になっている。

MOROがいう。

「雪の結晶を作る、テトリスもどきのパズルゲームを作ってきたFRIEVEが、あれから1年もたっていないのにこんなゲームを作れるようになるとは」

これからの可能性を見つめ、作品というより、作者に対して贈るちえ熱賞を、FRIEVEに贈ったのは間違いでなかったようだ。選んだ我々としてもうれしい気分である。

まだまだ、今回の選考会にはうれしいことがあって、それは

天才米チャからの投稿が久々にあったことだ。その米チャの作品がゲームでなくて「なんだあ〜」と残念に思っている読者も多いだろうが、とにかく米チャがまだMSXを捨ててなかったことをうれしがるよ。そうそう、この原稿を書いているとき(2月1日頃)に、これも久々のNu〜さんからの投稿が届いた。手紙には転動でゴタゴタしていたため作品が送れなかったことや、2月情報号の「あしたは晴れた! (テーマは常連に乾杯)」を読んだことなどが書いてあった。なんだか、今回の選考会も楽しそうだ。(ち)

審査員&近況	COMPANY 総計84点	めざせ1番! 総計73点	マスターズクロール! 総計70点	小倉百人一首 総計68点	水中生物を釣ろう 総計61点	バスドライバー 総計85点
 Orc 付録ディスク、FM音楽館担当。今月の担当作に問題発見。どうにか解決	見た目だけかと思ったら、中身もすごくてびっくり。タイトルのビルのスクロールも圧巻	アイデアがおもしろい。ゲームシステムもなかなか。ただゲームバランスがもう一つでした。9点くらいが適当	すばらしいです。キー入力を監視して、スクリーンセーバーにしてみたらいつも使えて楽しいかな?	ゲーム紹介の担当になって、まだ百人一首の歌を覚えてしまった。覚えようって人にはびったりです	これほんとにおもしろい? 釣り上げるときに力加減みたいな要素をいれるとか、なにかアクションがほしい	リアルな動きに注目! このゲームで切り返しと絵柄の差をマスターすれば免許を取るときも楽かな?
 がまこ この号をもって、Mファンを去ります。みんな長い間どうもありがと!	個人的にすごい将来性を感じていたFRIEVEの面々。期待を裏切らないキキのいったゲームに感心!	気持ちいいわかんだけ、イメージ説得力がない。うー、なんか全体的に中途半端な感じを受けてしまうのだ	どんな画面もぐにぐにやになってしまう所はすごいと思うんだけど、ただそれだけじゃないかなあ、はて?	地味ではあるけれど、ではなかなかのもの。遊び心でなんでもプレイしているうちに古典に強くなるかもね	魚が釣れるまで待つと待っている、あの空虚な感じがいい。でも釣れたときの演出がないのが残念だな	内輪差って上から見てとわかる。読者の皆さん交差点の巻き込み事故には注意しよう(監視室交通課)
 コルサコフ フルネームはコルサコフ山汁。どうしてこんな名前なのか自分でもわからない	タイトルの出方やBGM、グラフィックの構成、ゲーム性など、ほとんど全員一致で押し压しの作品。楽しめる	プログラムはちょっと粗削りな感じがするけれど、試験勉強シミュレーションという新境地がとくに気に入った	作品を見るまえから米チャだから10点つけよう! と思っていたけれどゲームじゃなかったのてちょっとがっかり	百人一首のデータをぜいぶんコツコツと入力した努力を高く買う。でも、だからこそ細心の注意を払ってほしい	イマジネーションで楽しむシンプルな作品。ささやに0点をつけられそうなので、ぼくはちょっと高めにした	いつもターボRでしっかりした構成とグラフィックのゲームを作ってくれる福留。プロっぽい洗練の光る作品だ
 ささや ブリメその他いろいろ担当。2年前のこの時期は大学に合格して浮かれてたな	ほよよ、作者がとても高校1年とは思えないでちゅ。メイン画面に変化の少ないのが残念でちゅね	以前に同様の画面レイアウトのゲームがありましたでちゅ。見覚えはよくないでちゅけれどいいでちゅ	おお、ユラユラでちゅ。オエ、酔ったでちゅ。しよれば大げさでちゅが、気持ち悪く動いてくれまじゅね	百人一首ができないボクたんにはつらいゲームでちゅね。これ、教養ソフトにちてはどうでちゅか?	カッパを釣って、吹き出したのが失敗でちゅ。0をつけるべきだった! うきのアタリが納得いかねえぞ!!	3ナンバーのZに乗ってるボクたん。ちょっとなれたら名運転手でちゅね。なぜコーナーでひっかかるの?
 ちえ熱 当コーナー担当。引越越しシーズン終盤戦。希望の物件を捜し求めて奔走中	うーん、色々な分野の商品を扱うより、ひとつの分野の商品だけを扱う会社のほうがおもしろいと思う	テストは一夜漬けでのぞんでいたわたしにとって身にしみるゲームだ。「ヤマをかける」というコマンドがほしい	ちょっと、どうやってんのこれ。理解できるかどうかは知らないが、この作品の解析原稿を読んでみるか	データだけの集まりという感じの作品は歓迎できない。どうせならターボRで声が流れてくるようにしてみろ	釣った魚やカッパなどを、下手な絵で見せるよりプレイヤーの想像にまかせているのがこの作品のいいところ	仮免許の試験を4回も落ちた悲惨な過去を持つわたしは、この教習所みたいなコースを見ると暴走したくなる
 MORO スーパービギナーズ講座担当。93年になって麻雀、バチンコは負けてばかり	軽いバグが3つあった以外は。まあ、ターボRでないし遅いけど、ぼほ文句なしのできた。ぜひ遊んでほしい	身近なものを題材にしていて点はよいと思うが、乱数が意図に使われている感じが好感を持てなかった	なつかしいなあ。米チャはテクニクの提示のつもりだったそうだが、解附担当の馬場氏は誤解をあげていたぞ	わたしにはテンパンカンブンだったけど、Orcとか4は即答していたのに驚いた。楽しそうだったので7点	五目ならぬ十目釣りのゲーム。さつとエサは万能エサでいい。そういえば、この2、3年やってないなあ	跳ね返りがいいやけど、十分楽しめる。ドライブゲームは久しぶりだ。両方に10点付けたのは、私とささやだけか
 おさだ 国際化+大戦略+同人+パズル+ファンダム担当なんだ、これが	もっといろいろな要素がないと10年分も読めるのはかたつた。い。どうのはいえなくなるだろうか?	このゲームで1番をとったときと同じスケジュールで勉強すればキミも成績があがるだろう、きつと	ラスタースクロールってなんだ? とりあえずみんながおもしろがっていたし、なんだぞすこそうなので7点	中学のころ学校で百人一首の大会があったので、そのときにあれば便利だったろうなーと思う暗記用プログラム	ディスプレイの前でひたすらアタリを待つというアホくささかいいのかもしれない。連打するのは禁じ手	あのバスが障害物に当たったときの不自然ななはかえりりはなんなんだろう? ほかの部分がいまいち気にいる
 シゲル ファンダム担当。最近バボさまと……。いや、何もなくて。ゴメンささや	やっぱり、評価しないワケにはいかないでしよ。何もいわず、たまにささやと一度はプレイしてくれ	画面のレイアウトは『GAME MAKER』に似ているが、キャラの動きなど細かな演出を評価したい	俗に言えば、ウネウネスクロール。前にもあったかもしれないけど、ぜい、シューティング等に反映してほしい	ゲームをプレイするよりは、リストを打ちこんだほうが、歌を覚えられと思うのだが、どんなモンでしよ?	プログラムのデータを「バボさま」とか好きな名前に変えてプレイすると楽しいぞ。あ、許してささや	車の免許は持っているが、ペーパーなオイラはガンガンぶつけてバロロ。現実だったらとっくに死んでるな
 あじ CGコンテスト、紙芝居、同人、パズル担当。最近1日12時間以上寝ているぞ	2+以降降っちゃうことで9点やな。でもMSX2でも動きそうな感じがすんけどな。ゲームは楽しくてええで	自分がアタマ悪そうでボンマ悪いから、こういうゲームは燃えんねん。かといって、アタマよくはならんから……	じつになめらか! これはええ! ゲームじゃないけど、見てきもええ(気持ちいい)環境ソフトやノ	中学んとき、授業で覚えられなくて、ちっとも覚えられなかった。時期はずしたが、テスト対策にええかもね	かんたん、かつシンプルでもおもしろい。が、釣れるものが多い。水のなかには、ながぐつやバイクも落ちてんぞ	きれいにできとんねん。車の練習にもってこいやな(ほんまか?)。つつかかるときもあるが、ええとしよ

「審査員案内」9点以上は絶対採用、8点以上は採用していい、7点以上は採用してもいい、6点以上は採用レベルの作品だ、5点以上は採用していい、4点以上は採用していい、3点以上は採用していい、2点以上は採用していい、1点以上は採用していい、0点は採用していい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX-FAN編集部「4-5月情報号確認用データ」係まで。

ファンダム各賞発表!

第4回ちえ熱賞

Dark Dungeon〜妖精の森〜

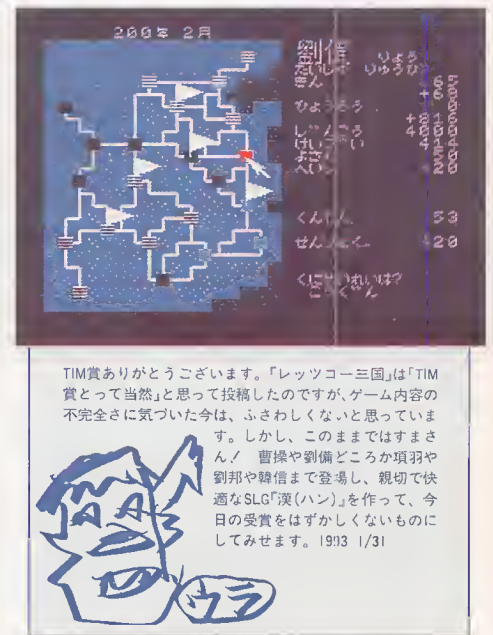
作者・UMIPI(栃木・18歳)

第2回TIM賞

レッツゴー三国

作者・ところがこれも山添博史(大阪・17歳)

第4回ちえ熱賞と第2回TIM賞の発表です。下に載っているのが、今回のちえ熱賞候補者達であり、第2回TIM賞候補者は92年10月情報号から93年3月情報号掲載者全員である。そのなかから9人の審査員で審査(※1)した結果、『大富豪』のよっさクンと『野望の戦略』のNIKO'SOFTクン、『Dark Dungeon〜妖精の森〜』のUMIPIクンの3人がちえ熱賞で接戦となった。そこで決戦投票をした結果、『Dark Dungeon』のUMIPIクンが5票を獲得し(ちなみに『野望の戦略』は3票獲得)、第4回ちえ熱賞は『Dark Dungeon』のUMIPIクンに決まった。おめでとうノ オールBASICで作られてある点、作者の何度もあるきめず投稿してきた点などが評価されての受賞である。しかし、『野望の戦略』にバグが出なかったら、あれで対COMモ



審査員から

- 何度もう再投稿された『Dark Dungeon』はストーリー性とオリジナル性を持つ作品として採用された。そこに作者の努力を感じる。山添博史は第3回ちえ熱賞を『Emperor』と競った『ひで一話』からしても彼の實力はたいしたものだし、そんな彼が作ったSLGは絶対つまらないと思っていた市販SLGの戦闘場面のうっぶんをはらしてくれた。(ちえ熱)
- 正直いってわたし個人的にいちばん楽しんだのは『大富豪』。ただ、オリジナリティとか独自性とかを加味して考えると、『レッツゴー三国』がずばぬけ、全体的な仕上

りまでついていたら第4回ちえ熱賞の行方は変わっていたかもしれない。

そして、第2回TIM賞はもっとも推薦数が多く、そして高い

がりで『Dark Dungeon』が後を追うという感触があった。でも『大富豪』好きだなあ。(コ)
●ちえ熱賞に関して言えば、こんな作品あったっけ? と言う具合で記憶に残る作品が少ない。そのなかで、幾度か投稿を重ねた『Dark Dungeon』が良くも悪くも印象に残りを推した。TIM賞は『The かくとう3』を推す。ターボR専用ではあるものの、格闘ゲームの新境地を確立した(?)という点を高く評価したい。(シゲル)

●TIM賞の候補作を見てみると、これは文句なしに『レッツゴー三国』しかない。ちえ熱賞は『そらをとびたい』、『回る3匹』なんかも

順位が多かった、ところがこれも山添博史作の『レッツゴー三国』に決まった。おめでとう。市販SLGをよくマネて、シナリオだけを別に考えて作ってくる

好きだったけど、何度のボツにもめげずに投稿してきたUMIPIの根性をおおきく評価した。

- (おさだ)
- 『大富豪』がよかった。誰でも1人で気軽に遊べるのがいい。ルールに関して読者からいろいろ反響が多かった。『Dark Dungeon』も『レッツゴー三国』もいいが、この2つよりも『大富豪』のほうがあきないだろう。(めずらしくまじめに書いた、ささや)
- 『野望の戦略』はよかった。狙いすぎの感がないといえようそになるけど。こんなゲームが遊びたいなという気持ちを実現したゲームだと思う。(Orc)
- 賞を獲得した2作品とも、ゲー

アマチュアプログラマが多いなか、彼だけは市販SLGを越えようとし、作品を作ってきた。そんな『レッツゴー三国』だからTIM賞に選ばれたのだろう。(ち)

ムが似顔絵的なところが残念だった。似顔絵的作品は、モトのゲームを知ってれば非常に楽しいが、知らない人がやれば評価がわるい。しかし、いくら似ているといっても、ゲームとしての完成度は非常に高いので、最後は『すばらしい』になってしまうのよ。(あじ)
●ちえ熱賞には『Dark Dungeon』、TIM賞にはやはり『Dark Dungeon』と『SLIME WORLD』の2本を推した。『SLIME〜』はゲーム展開のテンポがよく、バランス、システムなど、どれをとっても申し分ない。『Dark〜』は採用までいろいろあったが、採用時にバグもなく、なりよりオールBASICには驚いた。(MORO)

※1 各賞の審査方法はちえ熱賞が全候補作にも段階評価し、また各自が5票ずつを持ち、自分の推す作者に自由に投票する方法。TIM賞はもっとも強く推す作品を1位としてあらわし、それでベスト5をつける方法。これらをいつものファンダム選挙と並列に編集長を加えたり9名で審査を行った。

質問箱

MSX-DOSとは何なのですか？

Q MSX-DOSとは何なのですか。また、MSX-DOS TOOLSとは何なのでしょう。(秋田県・三浦孝之／7歳)

A MSX-DOSというのはディスクドライブを制御するためのプログラムなのだ。コンピュータに何かさせようとするときは、なんらかのプログラムが必要になるのは知っているだろう。フロッピーディスクに対してプログラムやデータを読みこんだり、書きこんだりする場合でもディスクドライブを扱うためのプログラムがやっぱり必要になるのだ。しかし、ディスクドライブをBASICプログラムのロード、セーブのためだけに使うのならば、Disk-BASICで十分だと思う。

ただし、大量のデータをやりとりするような場合などに、効率良くディスクドライブを扱おうとすればMSX-DOSが適している。

MSX-DOSではBASIC上でプログラムを作る場合に比べてメモリをたくさん使える。だからエディタやデータベース、そしてほかの言語を使うときに使用されることが多いのだ。

MSX-DOS TOOLSはMSX-DOSを本格的に使うためのツール集。MSX-DOS上で動作するプログラムの開発をしたり、MSX-DOSをもっと便利に使うために役立つものがたくさん含まれている。たとえば、エディタ、アセンブラ、そして任意の文字列を検索するプログラムなどが入っているのだ。(馬場俊輔)

質問箱

BGMを途中で止めるには

Q ぼくの作っているゲームでは、タイトル画面でスペースキーの入力待ちのあいだ、インターバル割りこみを使って、PLAY文で音を鳴らしているのですが、入力があったとき途中で止める方法がわかりません。どうすればいいのか教えてください。(大阪府・佐藤宏行／18歳)

A インターバル割りこみを使ってのBGM処理にはちょっとした工夫が必要なのだ。それは、演奏データをできるだけ細かくしてやること。1回に演奏してやる量を少なくし、割りこみ間隔も小さくしておけば、なにか変化があったときにすぐ対応させることができて便利だ。たとえば、10秒ごとに10個のデータを演奏

しているとすると、演奏した直後に入力があれば、10個演奏されるまで待たないといけない。しかし、1秒ごとに1ずつ演奏するようにすれば、すぐ鳴り終わるので気にならないだろう。どうしても途中で強制的に演奏を止めたいというのなら、いちばんいいと思う方法を教えよう。それは、DEFUSR=&H90を実行してUSR関数を定義しておいて、演奏を止めたいところで、U=USR(0)を実行すればよい。ただし、PLAY文の設定は初期化されるので、次に演奏するときは、再設定する必要があるが。サンプルを付録ディスク(ファイル名はQ&A.FS4)に収録しておくので、参考にしてほしい。(M)

情報局

ああ、いつもこんな情報でごめんなさい。2月号『野望の戦略』のバグ修正

2月情報号のファンダム『野望の戦略』において、一揆や怪獣と戦いになったあとと暴走してしまう内容のバグ情報の手紙や電話を山のようにいただきました。原因は、付録ディスクで解凍するときにPMEXTというツールを使っているのですが、このツールは解凍するさいにファイルサイズを128の倍数にするためにダミーの文字列をつけてしまうのです。その結果、メモリをギリギリまで使っている『野望の戦略』の「PRG.BAS」で暴走してしまったというわけです。

修正方法は以下のとおりです。

①書きこみ可の状態になっている、

『野望の戦略』を解凍したディスクを用意します。

②MSXを立ち上げ、用意したディスクを差しこみ、LOAD"PRG.BAS"と打ちこんで、解凍したディスクから「PRG.BAS」をロードします。

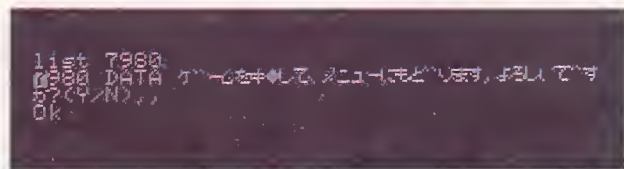
③ロードし終わったら、LIST 7980と打ちこんで、行7980のリストを表示させます。

④行7980のリストと「Ok」の文字が表示された状態で、カーソルを上3つ移動させ(右の写真の状態)、そこでリターンキーを押します。



⑤最後に、SAVE"PRG.BAS"と打ちこんで、セーブしなせば

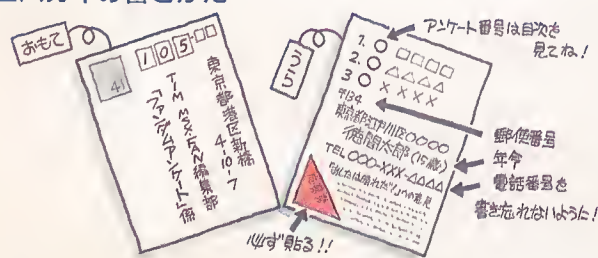
修正作業修了です。これでダミーの文字列がクリアされ、正常に作動します。(おさだ)



ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは3月18日。

■ハガキの書きかた



抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(2月号)

4位は「FIGHTER'S」と「新・マシン語の気持ち」。2位は「ツール!」と「あしたは晴れだ!」。1位は「ちえ熱の選考会レポート」。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問に答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつと適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ!＝6-7月号のテーマ「ファンダム班と一問一答」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは3月18日)。

また、「あしたは晴れだ!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(000に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

SUPER スーパ ビギナーズ BEGINNERS' 講座

超初心者

第4回

今月のテーマ
ループ処理とは

プログラムを組む上で、基本的となる処理のひとつがループ処理だ。ループ処理にもいろいろあるが、今回はFOR~NEXTの基本的な部分について紹介する。

繰り返しおこなう処理

プログラムで「A」という文字を画面に5つ、横に並べて表示するにはどうすればいいだろうか。

答えはかんたんで、
10 PRINT "AAAAA"
と、始めから「A」を5つ並べて表示するようにすればいいのだ。

では、縦に5つ並べて表示するにはどうすればいいだろうか。

カーソルキーとAキーを使って画面に並べるなんていうのはダメ。どんなプログラムにすればいいか、ちょっと考えてみてほしい。

■「A」を縦に5つ表示するプログラム

では、答えを見てみよう。下に あるリストがこの問題の答えだ。

■リスト1 「A」を縦に5つ表示するプログラム

```
10 PRINT "A"  
20 PRINT "A"  
30 PRINT "A"  
40 PRINT "A"  
50 PRINT "A"
```

■リスト2 FOR~NEXTを使って表示する

```
10 FOR I=1 TO 5  
20 PRINT "A"  
30 NEXT
```

「ぜんぜんわからなかった」という人は、リスト1のプログラムを見てほしい。

行番号を付けて、
PRINT "A"
を5つ並べただけの、PRINT文さえ知っていれば、かんたんに組むことができるプログラムだ。

「かんたんだった」という人の中には、リスト1のようなプログラムができた人もいるのではないだろうか。

では次に、リスト1の下に掲載されている、リスト2のプログラムを見てほしい。このプログラムでも、「A」という文字を縦に5つ表示することができるのだ。

すでに気が付いただろうけど、リスト1にはPRINT文が5つあったが、リスト2では1つしかないのだ。かわりに始めの行に、
FOR I=1 TO 5
というのがあり、終わりには、
NEXT
というのがある。

これは2つで1セットになっていて、あいだにあるPRINT文

を5回繰り返すという意味の命令だ。

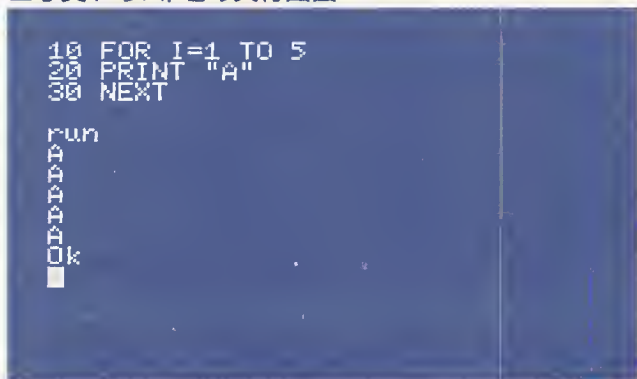
つまりリスト1より短いプログラムで、「A」を縦に5つ並べて表示できるということになる。

そしてこれが、今回のテーマになっているループ処理を実現する、FOR~NEXTループという。

ループ処理とは、このように繰り返しておこなう処理のことだ。



■写真1 リスト2の実行画面



◎このように「A」が縦に5つ表示され、実行結果はリスト1と変わらない

PRINT文
PRINT文はメッセージや式の値を表示するための命令だ。書式は
PRINT 表示データ
のようになり、表示データには文字列でも、数式でも、それらを組み合わせたものでも指定可能だ。表示される位置は、カーソルのある位置からになるので、LOCATE文(カーソル位置指定の命令)と組み合わせて使われることが多い。表示後は改行されてカーソル

ル位置が次の行の左端に移動するが、データの最後に「;」(セミコロン)を付けた場合には、改行されずに表示の末尾にカーソルが移動する。

ループ処理

今回はFOR~NEXTを使用したループ処理のみを紹介しているが、他にもたくさんやり方がある。例えば、リスト2をIF文とカウンタ用の変数を使って、

```
10 A=0  
20 PRINT "A"  
30 A=A+1  
40 IF A<5 THEN 20
```

のようにしておこなうこともできる。他にも、ON GOTO文を使ってループ処理を組んだり、GOTO文を使った無限ループなどもある。ファンダムの1画面プログラムの解説などを参考にして、調べてみよう。

FOR~NEXTの基礎知識

FOR~NEXTループは、FORの部分とNEXTの部分にわかれている。それぞれの部分について説明するので、右の図や下のリストを参考に読んでほしい。

FOR~NEXTの仕組み

FOR~の部分、ループを繰り返す回数などを定義する部分になっていて、以下の3つのことを指定しなければいけない。

- ①そのループで使うカウンタ用の数値変数(ループ変数)を指定する
- ②指定されたループ変数の始めの値を指定する
- ③指定されたループ変数の値が、いくつになるまでループを繰り返すか、終値を指定する

これら3つのことを、
FOR ①=② TO ③
というぐあいに指定してやると、ループが定義されるのだ。

次にNEXTの部分だが、これはループを実行する部分になる。

具体的に説明すると、FOR~の

部分で指定されたループ変数の値を1増やす。その結果、ループ変数の値が終値以下ならば、FOR~の直後の処理にもどる。もし終値を超えていれば、そこでループを終了して次の処理に進むのだ。

ループ変数の値とSTEP

FOR~の部分では、第4の指定としてSTEPというのがある。

これはNEXTの部分でループ変数に加算される値を指定するものだ。だから、下の実験2や実験3のように指定すれば、ループ変数を奇数で変化させたり、減らしていったりすることができるのだ。省略することができ、その場合は1ずつ加算されることになる。

FOR~NEXTループでは、ループ変数がとても大事な役割をはたしているということが、わかってもらえただろうか。

今回は紹介できなかったこともあるので、次回も引き続きループ処理を紹介したいと思う。

実験1 リスト2のループ変数

```
FOR I=1 TO 5:PRINT I;:NEXT I
1 2 3 4 5
Ok
```

①リスト2では、ループ変数の値が1ずつ増加していき、5回繰り返しているのがわかる

実験2 2ずつ増えていくタイプ

```
FOR I=-1 TO 4 STEP 2:PRINT I;:NEXT I
-1 1 3
Ok
```

①STEP 2を指定すると、ループ変数は2ずつ増える。結果的に3回繰り返すループになる

実験3 1ずつ減っていくタイプ

```
FOR I=2 TO -2 STEP -1:PRINT I;:NEXT I
2 1 0 -1 -2
Ok
```

①このように、STEPでマイナスの値を指定すると、ループ変数の値もだんだん減っていく

カウンタ用の変数

カウンタ用の変数とは、カウント、つまり数えるための変数という意味で、ループ処理で使われる場合には、そのループ回数、つまり処理を繰り返した回数を数えるための変数だ。FOR~NEXTループでは、FOR文でこの変数を指定する必要があるため、特にループ変数と呼んでいる。

【応用編の解説】

2つの相違点である%という記号は、整数型を表す記号なのだ。初期状態では変数はすべて実数型なので、上の場合には問題なく動作するが、下の場合にはループ変数にこの記号が付いて整数型になっているので、FOR部分で始めの値を設定するときに小数部分が切り捨てられ、1%が1の状態ループが実行されてしまう。そのため実行結果が異なってしまうのだ。

図1 FOR~NEXTの使い方

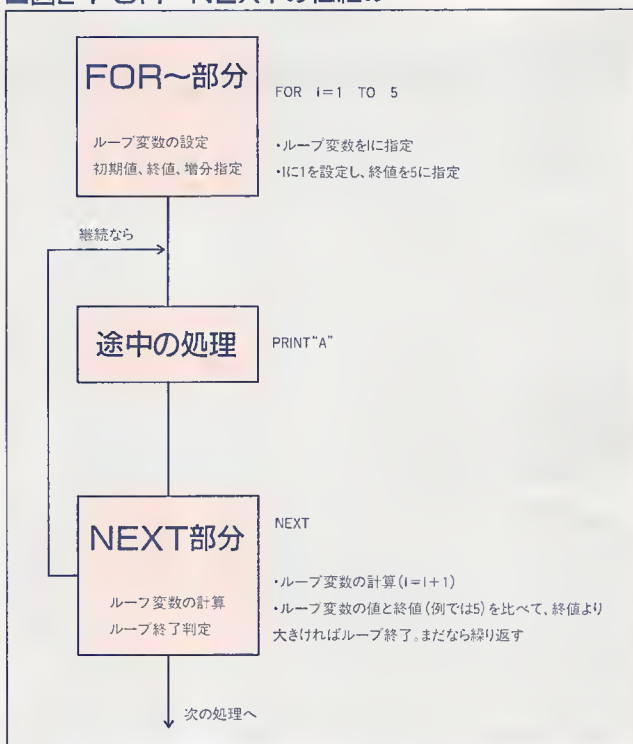
FOR【数値変数】=【初期値】TO【終値】
NEXT

【数値変数】 ループカウンタ、ループ変数という。ここで指定する変数の条件は、数値変数であること。注意することは、ループ中指定した変数をもとにループが実行されるので、ループ中はむやみに値を変えないようにすること。

【初期値】 ループ変数の始めの値を指定する。

【終値】 ループ変数の終わりの値を指定する。ループはループ変数の値がこの指定の値を超えると終了する。

図2 FOR~NEXTの仕組み



応用編 ここでリターンキーを押すと?

```
FOR I=1.5 TO 3.9:PRINT I;:NEXT I
```

```
FOR I%=1.5 TO 3.9:PRINT I%;:NEXT I
```

①実行するとわかるが、2つの結果は異なるのだ。相違点は下のループ変数に%という記号がついていること。これは変数の型を表す記号で、整数型を意味する。詳しくは下の解説で

プログラムのご相談・
修理・仕立て

MORO'Sショップ 開店

ファンダムに送られてくる質問ハガキの中にはプログラミングに関する質問も多い。SB講座やBASICOピクニックの記事で扱ったり、かんたんなものならスクラムの質問箱で答えたりしてきたが、このガコミと付録ディスクで答えることにした。
☆どう組むか、どう直せばいいか、どうすればうまくいくかといった、プログラムに関するご相談・修理・仕立ての注文を受け付けます。「SB講座MORO'S店」まで送ってください。なお、料金はいりません。



ファンダムに送られてくる質問ハガキの中にはプログラミングに関する質問も多い。SB講座やBASICOピクニックの記事で扱ったり、かんたんなものならスクラムの質問箱で答えたりしてきたが、このガコミと付録ディスクで答えることにした。

マシンの気持ち

マシン語の気持ち

#7 マシン語の比較

マシン語である程度のプログラムを組もうとしたとき、初心者にはピンとこない部分がある。それは、BASICのIF文のように、数値を比較して分岐させることだ。たったひとつの記号を表すのに、マシン語ではどうやるのだろう。

CP命令

今回はCP命令について、解説しようと思う。

CP (ComPar=比較する) 命令は比較のための命令だ。マシン語を使って条件分岐、例えば IF A=34 THEN GOTO 100 のようなものを実現しようとしたとき、"A=34"という条件をフラグの状態で判別して、条件付き分岐命令を使う必要があった。

"A=34"という条件をフラグに反映させる方法は、フラグがどんなときに変化するかということを考えればすぐにわかる。8ビットの引き算命令を使って、

```
SUB 34      A←A-34
              のように計算すれば、"A=34"
              という条件が成り立っていた場合
              に限って計算結果が0になり、Z
              フラグがセットされる。
```

これを使うと、"A=34"のときにラベルMAINへジャンプするプログラムは次のようになる。

例：

```
SUB 34
JP Z,MAIN
:
```

MAIN:

ところがこの方法では、計算結果がAレジスタに代入されてしまうので、Aレジスタの内容が変化してしまう。判定後、

ADD A,34

を実行したり、空いているレジスタに内容を退避させたりしてもよいのだが、それでは大変にメンドウである。こんなときに便利なのがCP命令なのだ。

CP命令は、Aレジスタの内容からオペランドの内容を引いたときの結果を、フラグだけに反映させるものだ。これを使えば、上のプログラムは次のようにできる。

例：

```
CP 34
JP Z,MAIN
:
```

MAIN:

フラグとCP命令

それでは、CP命令とフラグの関係(もちろんSUBとおなじ)についてまとめてみよう。各フラグは次のように変化するのだ。ただし符号なし8ビット整数で考え、とりうるオペランドは、A、B、C、D、E、H、Lの各8ビット

レジスタと、(H L)、(I X+d)、(I Y+d)の各メモリの内容、および8ビットのデータである。

CP オペランド

CY : "Aレジスタ<オペランド"のときセット

P/V : 演算の前後でAレジスタのビット7が変化したらセット

Z : "Aレジスタ=オペランド"ならセット

S : 演算の結果Aレジスタのビット7が1になったらセット

このほかのフラグは条件付き分岐命令では使わないので省略する。また使い方の難しそうな感じのフラグがあるが、普通はCYフラグとZフラグの変化だけを知っていれば十分である。

各種条件とCP命令

いろいろな条件(=、≠、≤、<、>、≥)とCYフラグ、Zフラグの関係(C、NC、Z、NZ)について考えてみよう。

CP命令でのフラグの変化から、"A<オペランド"と"A=オペランド"はすぐにわかる。

フラグの状態	Aレジスタとオペランド
Cy=0	Aレジスタ≧オペランド
Cy=1	Aレジスタ<オペランド
Z=0	Aレジスタ≠オペランド
Z=1	Aレジスタ=オペランド
Cy=1 または Z=1	Aレジスタ≤オペランド
Cy=0 かつ Z=0	Aレジスタ>オペランド

●表1 比較の種類とフラグの状態

条件付き分岐命令

条件付き分岐命令とは、JP NC,LABEL のように、条件で指定されたフラグの状態のとき、実行される命令のこと。この場合では、CYフラグが0のときJP命令が実行され、その他のときは次の命令に進む。このように条件が指定できる命令には、他にJR命令、CALL命令、RET命令などがある。

Zフラグがセット

"フラグがセットされる"というのは、そのフラグが1になることをいう。Zフラグの場合、演算結果が0なら1になり、0以外なら0になる。始めのうちは勘違いしやすいので注意しよう。

符号なし8ビット整数

これは0~255の整数の値を意味し、例えばFFHなら255になる。「符号あり」という場合は、最上位ビットを符号と

みなし、そのビットが0ならプラスの値、1ならマイナスの値になる。マシン語で身近なところでは、LD A,(IX-10) のように、IXレジスタやIYレジスタを使ってアドレスを示すときのアドレス増分がある。この場合、0H~7FHが0~127、80H~FFHが-128~-1を表す。

このほかのフラグ

フラグにはN(減算)フラグとH(ハーフキャリー)フラグがある。Nフラグは減算命令が実行されると1になり、Hフラグは8ビット演算でビット3からビット4へ桁上がりがある、またはビット4からビット3へ桁下がりがあるとき1になる。どちらもほとんど使うことがない。

またそれらの反対の条件である
 “A≧オペランド”と“A≠オペラ
 ンド”もかんたんにわかるはずだ。
 つまり、それらの条件が成り立
 つときにラベルMAINに分岐す
 るプログラムは次のようになる。

①条件：A=オペランド

```
CP オペランド
JP Z,MAIN
:
```

②条件：A≠オペランド

```
CP オペランド
JP NZ,MAIN
:
```

③条件：A<オペランド

```
CP オペランド
JP C,MAIN
:
```

④条件：A≧オペランド

```
CP オペランド
JP NC,MAIN
:
```

それでは残りの条件(≦、>)の
 場合はどのように考えたら良いだ
 ろうか。Z、NZ、C、NZを使
 ってしまったので、これらは一つ
 の条件分岐ではできないことがす
 ぐにわかる。つまり、2つの条件分
 岐を組み合わせるのだ。

⑤条件：A≦オペランド

```
CP オペランド
JP C,MAIN
JP Z,MAIN
:
```

⑥条件：A>オペランド

※これは⑤の反対の条件なので、
 “A≧オペランド”かつ“A≠オ
 ペランド”と考えることができる

```
CP オペランド
JP NC,NEXT
:
```

NEXT: JP NZ,MAIN
 :

以上のことを前ページの表1に
 まとめておいたので見てほしい。

実験してみよう

下に掲載したサンプルプログラ
 ムを使って、実際にプログラムを
 動かして試してみよう。

このプログラムを実行すると、
 画面に“B”が表示されると思う。

行1040では、行1030でAレジス
 タに設定された値と24をCP命
 令を使って比較している。この場
 合、20<24なのでCYフラグがセ
 ットされ、20≠24だからZフラグ
 はセットされない。つまり行1050
 では条件に合わないで通過し、
 行1060では合うのでSRTNB
 を呼び出すのだ。その結果、画面
 に“B”が表示されるのだ。

では行1030を書き換えて、
 LD A,24
 にしたらどうなるだろうか。今度
 は画面に“A”のみが表示される
 はずだ。行1030でAレジスタに設
 定する値に応じて、
 0~23 : Bを表示
 24 : Aを表示
 25~255 : 何も表示しない

のような結果になるのだ。

詳しい実行方法はリストの右で
 説明しているので、前述の①~⑥
 を参考にして、いろいろ書き換え
 て試してみてほしい。

まとめ

CP命令は条件付き分岐命令と
 ともに使われることが多く、単独
 で使用されることはあまりない。
 つまり、JP cc, nnnn、
 JR cc, eやRET cc、
 CALL cc, nnnnなどの
 命令と組み合わせるで使われるのだ
 (ccは条件の種類、nnnnはア
 ドレス、eは相対バイト数を表
 す)。

CP命令とCYフラグ、および
 Zフラグとの関係を、よく理解し
 ておいてほしい。これらが完全に
 理解できれば、マシン語でもわり
 と自由にプログラムを組むことが
 できるようになるだろう。

それでは次回まで。

(馬場俊輔)

●リスト1 今月のサンプルプログラム NMH-4-1.SIM

```
1000 ORG 0D000H
1010 ASM: EQU 9000H
1020 CHPUT: EQU 00A2H
1030 LD A,20
1040 CP 24
1050 CALL Z,SRTNA
1060 CALL C,SRTNB
1070 JP ASM
1080 SRTNA: LD A,'A'
1090 CALL CHPUT
1100 RET
1110 SRTNB: LD A,'B'
1120 CALL CHPUT
1130 RET
1140 END
```

1文字表示のBIOS
 A=24のとき、SRTNAを呼び出す
 A<24のとき、SRTNBを呼び出す
 プログラム終了
 'A'表示サブ
 'B'表示サブ

■サンプルプログラムの使い方

まず、
 RUN”SIMPLEASM”
 と実行してSimple ASMを起動
 し、左の掲載リストを間違えない
 ように打ち込む。

打ち込めたら、
 >ANO
 と実行し、アセンブルする。
 アセンブルが終了したら、
 >GD000
 でプログラムを実行してみよう。
 画面に“B”が表示されればOK
 だ。

行1030のAレジスタへ設定して
 いる値を変更したり(ただし0~
 255の範囲)、前ページの表1を参
 考に行1050と行1060の2つのC A
 L L命令の条件を、
 CALL NC,SRTNA
 CALL NZ,STRNB
 などに変更したりして、比較を理
 解する参考にしてほしい。

2つの条件分岐を組み合わせる
 Aレジスタ≦オペランドという条件は、
 Aレジスタ<オペランドまたはAレジ
 スタ=オペランドという意味になる。
 そこで本文⑤のプログラムのように、
 どちらの場合でもMAINにジャンプ
 するようにすればいいのだ。また⑥の
 ようにして反対の条件で分岐する場合、
 JP NC,NEXT
 ではずれた後と、
 NEXT: JP NZ,MAIN

ではずれた後とは、進む処理が変わ
 ってしまうので注意すること。実際の
 プログラムでは、⑤のプログラムでど
 ちらの条件にもはずれた場合が⑥の条
 件とおなじになるのだ、

```
CP オペランド
JP C,NEXT
JP Z,NEXT
MAIN:
:
```

のようにすれば問題はない。①~④も
 同様に考えられるので、実質的には3
 つの場合を覚えておけばいいだろう。

ここではCP命令の応用としてデータサーチについて説明する。

サーチの方法

求めるデータ列の最初の1バイト目をサーチ開始アドレスの先頭から捜していく。

データ列の1バイト目とおなじデータが見つかったら、2バイト目と3バイト目がデータ列の2バイト目、3バイト目とおなじかどうかチェックする。違っていたら、1バイト目が見つかったアドレス+1からサーチをやり直す。

このような手順を3バイトすべてが一致するか、範囲内に求めるデータ列がないことを確認するまで繰り返す。

図1をもとに、具体例を示そう。

まず、サーチデータ1バイト目'M'をD000番地から捜していく。このときD000番地に'M'があるので、2バイト目'S'とD001番地の内容を比べる。こ

でデータが一致するので、3バイト目'X'とD002番地の内容を比べる。しかしここでは一致しないので、'M'をD001番地から捜していく。

D004番地に'M'があるので、'S'とD005番地の内容を比べる。ここでは一致しないので、今度は'M'をD005番地から捜していく。このとき'M'がD005番地にあるので、'S'とD006番地の内容を比べる。ここで一致するので、'X'とD007番地の内容を比べる。ここでも一致し、3バイト全てが一致したので、サーチが終了する。

CPIR命令

このサーチデータの1バイト目を捜すのに最適なマシン語命令がある。それがCPIR命令だ。この命令については表2と図2を参考にしてほしい。

●図1 サーチ領域の例

アドレス	0000	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
メモリの内容	M	S	K	I	M	M	S	X	T	O

サーチ開始アドレス: D000番地

サーチ領域の長さ: 10バイト

サーチするデータ: 'MSX'

サンプルプログラム

1バイト目をCPIR命令で捜し、2、3バイト目はCP命令で確認するという、わかりやすさに重点をおいたプログラムだ。

いつものようにSimple ASMでアセンブルしたら、
>GD000,D010
で走らせてみよう。データが見つければ'F'と表示される。

また実行後にレジスタの内容を表示してくれるので、見つかった

ときのIYレジスタの値がそのアドレスとなる。確認は、例えばアドレスが1414Hなら、
>D1414

でメモリダンプしておこなう。

このプログラムでは3バイトサーチしかできないが、行1170~1190および行1200~1220がループ向きの構造なので、何バイトサーチにも改造できるだろう。また、CPIR命令、またはCP命令のみでプログラムを組むことも可能だ。

●リスト2 サーチのサンプルプログラム NMH-4-2.SIM

```

1000      ORG      0D0000H
1010 CHPUT: EQU    00A2H
1020 ASM:   EQU    9000H
1030 STARTA: EQU   0000H      ; サーチ開始アドレス
1040 LENGTH: EQU   8000H      ; サーチ領域の長さ
1050      LD      IX,SDATA      ; サーチデータ格納アドレス
1060      LD      HL,STARTA
1070      LD      BC,LENGTH - 2
1080      CALL    SEARCH        ; サーチルーチン呼び出し
1090      CALL    Z,FOUND       ; もし見つければFOUNDへ
1100      JP      ASM          ; アセンブラのシステムへ
1110 ;
1120 SEARCH: LD      A,(IX + 00H) ; 1バイト目をAレジスタへ
1130      CPIR
1140      RET      NZ           ; 指定領域内になかったらRET
1150      PUSH    HL
1160      POP     IY            ; IY←HL
1170      LD      A,(HL)        ; 2バイト目をAレジスタへ
1180      CP      (IX + 01H)     ; 2バイト目のチェック
1190      JR      NZ,SEARCH     ; 違っていればSEARCHへ
1200      LD      A,(IY + 01H)   ; 3バイト目をAレジスタへ
1210      CP      (IX + 02H)     ; 3バイト目のチェック
1220      JR      NZ,SEARCH     ; 違っていればSEARCHへ
1230      RET
1240 ;
1250 FOUND: LD      A,'F'
1260      CALL    CHPUT          ; 'F'表示
1270      DEC     IY            ; 見つかったデータの先頭アドレス
1280      RET
1290 ;
1300 SDATA: DEFB    0CDH,0A7H,0FFH ; 3バイトサーチデータ
1310      END

```

●表2 CPIR命令

セットアップ:

HLレジスタ→サーチ開始アドレス

BCレジスタ→サーチ領域の長さ

Aレジスタ→サーチするデータ

動作:

Aレジスタと(HL)でメモリの内容を比較し、

HL←HL+1、BC←BC-1をおこなう

以上の動作を、A=(HL)またはBC=0が成り立つまで繰り返す

フラグの変化:

A=(HL)で終了した場合、Zフラグがセットされる

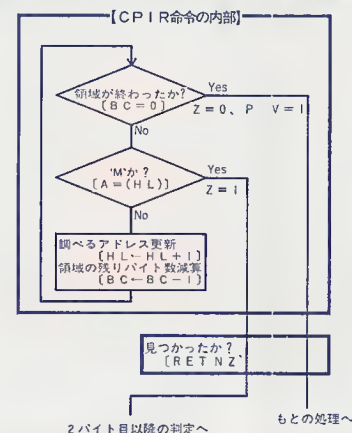
BC=0で終了した場合、P/Vフラグがセットされる

※C/Yフラグは変化しないので注意

注意:

HL←HL+1とBC←BC-1の計算は、A=(HL)が成り立つかどうかに関係なくおこなわれるので、A=(HL)が成り立つときのHLレジスタの値(発見アドレス)を得たいときは、CPIRの実行後、DEC HLをおこなって算出する

●図2 リスト2でのCPIR命令



ラスタースクロールだ!

MSX2/2+VRAM64K by 米屋のチャチャチャ

▶ 遊び方は25ページ

変数の意味

A.....マシン語書き込みアドレス
A\$.....データ読み込み用
I、J.....ループ用
U.....USR関数用

プログラム解説

1 準備

●マシン語領域確保●変数整数型定義●変数初期化●USR関数定義●スクロール用データ書き込み、カウントダウン

2 マシン語書き込み

●マシン語書き込み●USR関数呼び出し●マシン語データ

3、4 データ

●マシン語データ

5 データほか

●マシン語データ●LIST実行

マシン語解説

※解説中の「R#～」と「S#～」については、このページの下に説明があります。

■走査線割り込み設定後

C000~C017 USR関数の引数と割り込み情報(R#0のセーブエリアのビット4)からRETすべきかどうかチェック(走査線割り込み設定かつ引数が0の場合、走査線割り込み非設定かつ引数が1の場合のみRETしない)

C018~C038 プログラム中で直接指定されたVDPポートアドレスを機種に合わせて

書き換える

C039~C05D &HFD9A~&HFD A3番地(H、KEY IとH、T I M I)の内容と、&HC09C~&HC0A5の内容を入れ替える(ユーザー割り込みルーチンの接続または切り離し)

■割り込み処理

C05E~C09B 走査線(水平帰線)割り込み処理

C05E~C06B S#1から割り込みの原因を調べ、走査線割り込みではない場合&HC095番地へ

C06C~C094 スクロール処理(176ライン)

C095~C09B R#15を0にする(ステータスレジスタを読み出した後で割り込みを許可しようとするとき、しなくてはならない)

C09C~C0A0 H、KEY I (&HFD9A番地から5バイトのコピー)

C0A1~C0A5 H、T I M I (&HFD9F番地から5バイトのコピー)

C0A6~C0BF タイマー(垂直帰線)割り込み処理(スクロール用データの作成)

■データエリア

C0C0~C0C2 VDPコントロールレジスタ書き込み用ポートアドレス補正用(OUT命令のあるアドレスの下位8ビットのテーブル)

C0C3 データエンドマーク

(&HFF)

C0C4~C0CF VDPステータスレジスタ読み出し用ポートアドレス補正用(IN命令のあるアドレスの下位8ビットのテーブル)

C0D0 データエンドマーク(&HFF)

C100~C1B0 スクロール用データ

※走査線割り込み設定前は以下の部分が異なる

C09C~C0A5 フックに設定するデータ

JP 0C05EH+ダミーデータ2バイト

JP 0C0A6H+ダミーデータ2バイト

補足

このプログラムでは走査線割り込みとタイマー割り込みを使っている。

■走査線割り込み

走査線割り込みとは、CRTが特定の走査線の表示を終えたときに発生するものである(水

平帰線割り込み)。この機能を使うためには、R#0のビット4をセットし、割り込みをおこさせたい走査線番号をR#19に設定すればよい。ユーザー割り込みルーチンへの接続はフックH、KEY I (&HFD9A番地)を書き換えることで実現される。

■タイマー割り込み

タイマー割り込みは、CRTが画面を書き終わったあと(つまり走査線をすべて表示し終わったあと)、次の画面を書く準備をしているときに起こる(垂直帰線割り込み)。

ユーザー割り込みルーチンを組むためには、いくつかの注意が必要になる。これについては、『MSX2テクニカル・ハンドブック』『MSX-Datapak』(どちらもアスキー)などに詳しく書かれているので参照してほしい。マシン語初心者にはわかりにくい部分があるが、このプログラムを解析すればより参考になるだろう。

ラスタースクロール中のライン横スクロールは、MSX2以

RASTER .FD4

```
1 CLEAR200,&HBFFF:DEFINT A-Z:A=&HC000:DEF
USR=A:FORI=0TO87:POKEA+256+I,7.5*COS(.07
14*I)AND15:PRINT87-I:NEXT:POKEA+432,0:
2 FORI=0TO3:READA$:FORJ=1TOLEN(A$)STEP2:
POKEA,VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):A=A+1:NEXTJ
,I:U=USR(1):DATA 23237EFE02D0473ADFF307
3 DATA 070787CB18CB1FA8F0A8F0F0FF53A070
03CF53A06003CF521C0C016C00602F15E231C280
31218F810F5F132DFF3F3D3983E80D39B3E0432F
2FFD3983E93D39B219AFD119CC0060A4E1AEB71
4 DATA 12231310F7FBC9F33E01D39A3E8FD399D
B980F30293E02D3983E8FD3981100C1DB98E6202
0FADB99E62028FA1AD39A3E92D39B1C7BFE120E
71D1A32F1FFAFD3983E8FD398C35EC02143C3A6
5 DATA C000FB2101C11100C10157001AEDB0122
100C11158C1015800EDB018E167777DFF3A3E454
961656E728488969AFF:LIST:1992:=KOMEYA=:
```

プログラマから ひとこと

演劇にはまっています

大学生になってから劇団に入って演劇にはまっていたので、パソコンにはさわっていませんでした。でもMSX・FANは毎号買っていましたよ。わたしを覚えてくれた方々ありがとう。よろしく。米屋のチャチャチャ 千葉・19歳



降のVDPが持つ画面表示位置補正機能により実現されている。横方向の表示位置補正には、R#18の下位4ビットを使う。

スクロール量の指定は-8~+7の範囲であり、符号付き4ビットで考えればよい。このプログラムでは、&HC10番地~&HC1B番地のデータがこのレジスタに書き込まれる。

このデータの前半は行1でCOS関数を使って作られている。ちなみにCOS関数の中の0.0714という数値は、 $2\pi/88$ である。0.0714をこの整数倍に書き換えて試してみるとおもしろいと思う。

後半はタイマー割り込み処理

で作られる。またこのデータはタイマ割り込み処理が行われるたびに循環する。

注意

このプログラムを解析しようとするときは、USR関数を一度も実行していないとき、A=USR(1)を実行した後、A=USR(0)を実行した後で、それぞれプログラムの内容が変わることに注意しなくてはならない。なお引数が0のときスクロール停止、1のときスクロール実行である。またスクロールしているときにこのプログラムをRUNすると暴走するので注意。

マシン語の好きな人はぜひ解

析・研究にチャレンジしてほしい。きっとおもしろいと思うはずだ。

(馬場俊輔)



水中生物を釣ろう

MSX2/2+VRAM64K by ゴジラ研究会

▶遊び方は26ページ

変数の意味

おもな変数

- E.....使ったエサの数
- F.....スペースキーの入力フラグ⇒0=入力可能、1=入力不可能。連続入力防止に使用
- H.....ウキが沈んでからの時間用カウンタ⇒ウキのspray表示でパターン番号にも使用
- N.....釣れた水中生物の種類⇒0~9の値で以下の種類を表す
 - 0:ハヤ
 - 1:フナ
 - 2:ヤマメ
 - 3:へらぶな
 - 4:うなぎ
 - 5:にじます
 - 6:さけ
 - 7:いわな
 - 8:やまめ
 - 9:カッパ
- N\$(n).....水中生物名データ⇒nは0~9で変数Nとおなじ
- S.....獲物が逃げる時間⇒0~18の範囲で、2分の1にして釣れる水中生物の種類も表す
- S(n).....種類別釣果⇒nは0

~9で変数Nとおなじ

■その他の変数

- A\$.....CHR\$(24)が入る⇒sprayパターンデータの一部。コントロールコードなどで変数で指定している
- O.....水面に使う青のグラデーション用カウンタ⇒パレット切り換え時には輝度として、水面表示時には色コードとして使用
- I.....ループ用
- R.....乱数初期化用

プログラム解説

1 初期設定

- 画面の色設定●画面モード、sprayサイズ設定(sprayは8×8ドットの2倍表示)●グラフィック画面への文字表示準備●文字変数設定(sprayパターンの一部)●ウキのsprayパターン定義●データ読みこみループ開始●水中生物名データの読みこみ●パレット切り換えループ開始●水面の色のパレット切り換え/青の輝度用カウンタ更新●切り換えループ閉じ●アクティブページ

(書きこみ画面)を1に切り換える●水中生物の名前データ(この行で読みこみ)

※配列変数N\$(n)のように、DIM文で宣言されていない配列変数は、添字の最大値を10として用意される

2 画面作成

- 画面消去●画面を青く塗る●波紋の色初期化●水面表示ループ開始●波紋描画/波紋の中を塗る/波紋の色更新●水面表示ループ閉じ●アクティブページを0に切り換え●画面枠の描画●水面のグラフィックをページ1の画面から複写して表示●釣り糸の描画●エサメーター表示●乱数初期化●使ったエサの数の初期化●種類ごとの釣果用配列変数の初期化
- ※RAND関数の初期化については補足参照

3 アタリがあったか?

- ウキのspray表示●ウキが沈んだか判定⇒[Hが0より大きい=ウキが沈んでいる]ウキが沈んでからの時間更新/獲物が逃げたか判定⇒[HがS+2より大きい=逃げた]使った

エサの数更新/ウキが沈んでからの時間初期化/効果音/行5へ飛ぶ [HがS+2以下=まだ逃げていない]次行へ [Hが0=ウキが沈んでいない]エサに水中生物が食いついたか乱数で判定⇒[約200分の1の確率で食いつく]逃げる時間を乱数で設定/ウキが沈んでからの時間設定

※変数Sは乱数により設定されているが、その範囲は0~18の整数となる

4 ヒットしたか?

- スペースキー入力判定⇒[入力があれば]前回入力がなく、ウキが沈んでいるか判定⇒[Fが0=前回入力がない、Hが0より大きい=ウキが沈んでいる]釣れた水中生物の種類設定/メッセージ表示位置指定/釣れた水中生物名表示/種類ごとの釣果更新/ウキが沈んでからの時間初期化/使ったエサの数更新/ウェイト(空ループ)/メッセージ消去/次行へ [Fが1=前回入力があった、またはHが0=ウキが沈んでいない]入力フラグ設定/行3へ飛ぶ [入

力がなければ]入力フラグ初期化/行3へ飛ぶ

※変数Fの入力フラグは、スペースキーが連続入力されるのを防ぐためにある。入力があれば1になり、次回入力があっても釣る判定をパスするようにしているのだ

5 釣果表示

●エサメーター表示更新●エサを使い切ったか判定⇒[Eが20=使い切った]釣果表示部分の消去/釣果表示枠の表示/メッセージ表示/釣果表示ループ開始●表示位置指定/水中生物名と釣果表示●表示ループ閉じ/スペースキー入力待ちループ(入力があればループ終了)/画面消去/アクティブページを1に切り換え/行2へ飛ぶ [Eが20より小さい=使い切っていない]行3へ飛ぶ

補足

RUNリプレイでないのはいのことだが、せっかくページ1にグラフィックを作成しているのに、リプレイのたびに作画しているのでは意味がない。行2のSETPAGE, 0より後の部分を別の行にして、そこヘジャンプすればよかったと思う。

また、配列変数Sをループで初期化しているが、リプレイの

GOTO2の前に、

ERASE S

を実行するだけでOKなので、便利だから覚えておくといい。

■かんたんにする改造法

ゲームが難しい、という人は、行3の2行目左端にあるIF文の判定式を、

$H > S * 2 + 2$

のように右辺を大きくしてやれば、かなりかんたんになる。

■乱数初期化について

RND関数は、プログラムの実行開始から、発生する値が決まったパターンになっている。つまりこの作品でいえば、獲物の種類やウキの沈むタイミングが、RUNするたびにおなじになってしまうのだ。

そこで必要なのが行2の終わりにあるような、

$R = \text{RND}(-\text{TIME})$

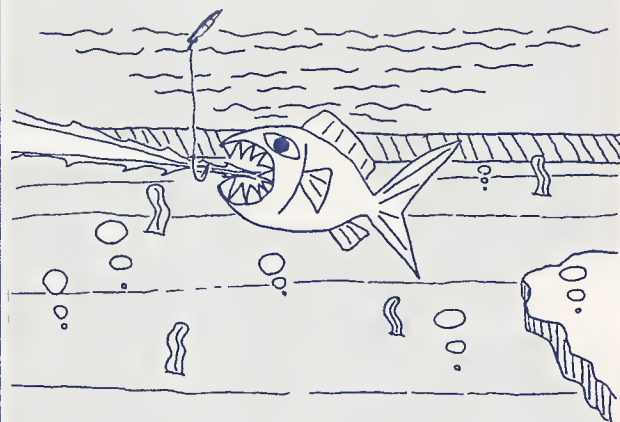
といった乱数の初期化なのだ。

RND関数のカッコの中の値(引数という)がマイナスの場合、乱数系列を変更して初期化することができる。ただし-1などの決まった値で初期化すると、発生する乱数の値にパターンができてしまうので、この作品のように、値が不特定なTIME変数を使って初期化していることが多いのだ。(MORO)

プログラマからひとこと

カッパ

初投稿です。採用されるわけではないだろうと思っていたので、とてもうれしいです。このゲームではカッパができることがありますが、まあ、速くてつかまえることはできないでしょう。ここでプレイヤーの方々へひとことスピコン、連射は使用禁止です。話は変わりますが、このあいだ「X&Kガゼルの塔」を買いました。BGM14番は僕のお気に入りです。みなさんもきいてみましょう。最後にアマチュアプログラマのみなさん、プログラムを作るときはフローチャートを書こう。ゴジラ研究会 山形・14歳



SUICHUU .FD4

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"AS#1:A
$=CHR$(24):SPRITES(0)=A$+A$+A$+"<<" +A$:S
PRITES(1)=A$+A$+A$:FORI=0TO9:READN$(I):N
EXT:FORI=5TO12:COLOR=(I,0,0,C):C=C+1:NEX
T:SETPAGE,1:DATA"ハヤ","フナ","ヤマメ","へらふな",
"うなぎ","にしゝます","さけ","いわな","やまめ","カッパ"
2 CLS:PAINT(0,0),4:C=5:FORI=250TO25STEP
45:CIRCLE(118,45),I,C,,.25:PAINT(118,45
),C:C=C+1:NEXT:SETPAGE,0:LINE(10,50)-(24
6,140),15,B:COPY(3,1)-(237,89),1TO(11,51
):LINE(126,90)-(126,51),14:LINE(20,165)-
(160,170),4,BF:R=RND(-TIME):E=0:FORI=0TO
9:S(I)=0:NEXT
3 PUTSPRITE0,(118,85),13,H:IFH>0THENH=H+
1:IFH>STHENE=E+1:H=0:BEEP:GOTO5ELSEELSEI
FRND(1)*200<1THENS=INT(RND(1)*19):H=1
4 IFSTRIG(0)THENIFF=0ANDH>0THENN=S/2:PRE
SET(50,190):PRINT#1,N$(N)"かっぺれた。":S(N)=S
(N)+1:H=0:E=E+1:FORI=0TO600:NEXT:LINE(0,
190)-(250,200),1,BFELSEF=1:GOTO3ELSEF=0:
GOTO3
5 LINE(20,165)-(20+E*7,170),8,BF:IFE=20T
HENLINE(10,10)-(110,120),1,BF:LINE(10,10
)-(110,120),15,B:PRESET(12,12):PRINT#1,"
きょうのしょうかく":FORI=0TO9:PRESET(20,22+I*10):
PRINT#1,USING"&
&/##":N$(I),S(I):NEX
T:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:SETPAGE
,1:GOTO2ELSE3
```



Frugal battle フルーガル・バトル

MSX MSX2/2+RAM8K by 村林恒

▶遊び方は26ページ

変数の意味

スプライト座標

X(n)……ボールのX座標
W(n)……ミサイルのX座標増分
Y(n)……ミサイルのY座標

その他の変数

A(n)……攻撃フラグ⇒0=攻撃していない、1=攻撃中
I……ループ用
P……プレイヤー切り換えループ用⇒処理プレイヤー番号
Q……敵のプレイヤー番号
P(n)……プレイヤーの体力
S……スティック入力用
T……トリガー入力用
※解説中の配列変数の添字nは0または1でプレイヤー番号を表す

プログラム解説

1 ミサイル発射

●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●1行の文字数設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●スプライトパターン定義

プログラマからひとこと

速達の封筒が妙に厚かったので、期待しながら開けてみると、通知が2本分入っていて、昇天してしまいそうな村林です。1画面の採用は初めてなのでとても感激しています。私の場合、1本や2本送るよりも、4~5本まとめて送ったときの採用率が高いようです。たくさん送ったときは、なんとなく採用されそうな気がしてきて、そして採用通知が送られてくるといわけです。しかし、最近なかなかアイデアが思い浮かばないし、プログラムする時間もあまりないので、次に採用されるまでかなり時間がかかりそうですが、まだまだ投稿を続けるつもりです。それではまたいつか。

村林恒 青森・15歳

昇天してしまいそう

Frugal battle

※絵がへたで、すいません。

ループ開始●VRAMのスプライトパターンジェネレーターテーブルにパターンデータを書きこむ●定義ループ閉じ●各プレイヤーのパラメータ初期化用ループ開始●体力、X座標、攻撃フラグ初期化●初期化ループ閉じ
2 ボール移動
●プレイヤー切り換えループ開始●スティック入力受け付け●トリガー入力受け付け●トリガーの入力判定⇒【入力があれば】ボールの座標を右へ移動【入力がなければ】ボールの座標を左に移動
3 ミサイル発射
●ミサイル発射判定⇒【右または左の入力があり攻撃中でなければ】攻撃フラグ設定/ミサイルの座標設定
4 ミサイル表示
●攻撃中か判定⇒【攻撃中なら】ミサイルの座標更新/ミサイル表示/ミサイルが敵とおなじ高さになったか判定⇒【なっていれば】攻撃フラグ初期化/ミサイル消去/行6の命中判定サブ呼び出し
5 ボール表示
●ボール表示●プレイヤー切り

換えループ閉じ●行2へ飛ぶ
6 命中判定サブ
●敵のプレイヤー番号計算●ミサイルと敵との命中判定⇒【命中していれば】効果音/敵の体力減少/各プレイヤーの体力表示/勝敗判定⇒【敵の体力が0なら】行8へ飛ぶ
7 もとの処理へもどる
8 ゲームオーバー
●メッセージ表示●ポート①のトリガーB入力待ち●もういちどRUNする

補足

投稿時の作品には不要な行があったので掲載リストでは削除してある(行100にRETURNのみがあり、実行されない)。

この作品ではどちらかのプレイヤーがダメージを受けないと、体力の表示がされない。リストには余裕があるので、始めから

表示されるようにしておいて欲しかった。

また、1プレイヤーから処理が実行され、どちらかの体力がなくなればその場で終了なので、1プレイヤーがやや有利だ

2人対戦ゲームはルールと舞台を作るだけなのでかんたんに作れるが、できるだけ公平にする工夫が必要だ。(MORO)



F-BATTLE.FD4

```
1 SCREEN1,1:DEFINT A-Z:WIDTH8:COLOR9,1,5:
KEYOFF:FORI=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&H"+
MID$("3C42A5A5A581423C3C428D858181423C3C
3C3C3C181818181818183C3C3C3C",I*2+1,2)
):NEXT:FORI=0TO1:P(I)=5:X(I)=120:A(I)=0:
NEXT
2 FORP=0TO1:S=STICK(P):T=STRIG(P):IFT=-1
THENX(P)=X(P)-3*(X(P)<240)ELSEX(P)=X(P)+
3*(X(P)>16)
3 IF(S=3ORS=7)ANDA(P)=0THENA(P)=1:Y(P)=8
0+P*64:W(P)=-((S-5)*8
4 IFA(P)=1THENY(P)=Y(P)+8-P*16:PUTSPRITE
P+2,(X(P)+W(P),Y(P)),8,P+2:IFY(P)<88ORY(
P)>136THENA(P)=0:PUTSPRITEP+2,0:GOSUB6
5 PUTSPRITEP,(X(P),80+P*64),15,P:NEXT:GO
TO2
6 Q=1-P:IFABS(X(P)+W(P)-X(Q))<10THENSOUN
D8,31:SOUND6,31:SOUND7,1:SOUND12,5:SOUN
D13,0:P(Q)=P(Q)-1:LOCATE0,0:PRINT"1P"P(0)
:PRINT"2P"P(1):IFP(Q)=0THEN8
7 RETURN
8 PRINTP+1;"Pのかち!":FORI=0TO1:I=-STRIG(3)
:NEXT:RUN
```


UFOピッチャー

MSX MSX2/2+RAM8K by なっと☆ASUKA

▶遊び方は27ページ

変数の意味

スプライト関係

※添字nの配列は、n=0のときプレイヤー1、n=1のときプレイヤー2に使用される。

D(n).....クレーンのY座標の移動増分

E(n).....クレーンのX座標の移動増分

X(n)、Y(n).....クレーンの座標

C.....ヌイグルミの移動増分更新カウンタ

Q.....ヌイグルミの移動増分更新用

R.....ヌイグルミのY座標およびヌイグルミの色設定用

Z.....ヌイグルミの移動増分

ZZ.....ヌイグルミのX座標

TY.....ヌイグルミのY座標

スプライトパターン番号

0 : クレーン

1 : ヌイグルミ

その他の変数

AS.....人数入力用

G(n).....クレーンが壁に反射した回数

H、I、J.....ループ用

HI.....ハイスコア

M.....逃したヌイグルミの数

P.....プレイヤー人数-1

S(n).....スコア

W.....2人プレイで勝ったプレイヤー

プログラム解説

10~20 初期設定

10 画面初期化/文字列領域の確保/グラフィック画面をファイルとして開く→グラフィック画面への文字出力準備/変数整数型宣言/ハイスコアの設定

20 スプライトパターン定義

30~60 ゲーム開始準備

30 画面クリア/メッセージ表示

40 プレイヤー人数入力および入力待ち

50 ゲーム画面の作成/変数の初期値設定

60 ハイスコア表示/もし1人プレイならインターバル割り込み指定・許可(ウェイトをかけるため)

70~110 ゲームメイン

70 クレーンY方向の移動/下の床にクレーンが接触したなら反射回数をカウント

80 クレーンX方向の移動/クレーン落下中にクレーンが左右の壁に接触したなら反射回数をカウント

90 クレーン表示/クレーンがヌイグルミをキャッチしたなら行120へ

100 ヌイグルミの移動/ヌイグルミが左の壁に達したとき⇒【2人プレイなら】ヌイグルミのY座標を更新し右端へ【1人プレイなら】行170へ

110 ヌイグルミを表示/行70へ

120~150 スコア表示等

120 クレーンを引き上げる

130 スコア表示

140 ヌイグルミの移動速度を更新/現在のスコアがハイスコアを越えたならハイスコアを更新し表示

150 2人プレイの勝者判定⇒【決着がついていなければ】行100へ

160~190 ゲーム終了

160 2人プレイの勝者表示/行180へ

170 (1人プレイ時の)ゲームオーバー表示

180 キーバッファクリア

190 リターンキーが押され

たらリプレイ

200 1人プレイ時のウェイト

サブ(インターバル割り込み用)

(シゲル)

プログラマからひとこと

おわびします

1月15日20時8分、釧路沖を中心に大規模な地震がありました。我が故郷青森では震度5を記録した地域もあり、私の住んでいる栃木にまで、その余波は伝わってきました。そのとき、私は実家に電話もせず何をしてたのか? じつは友達と深夜までトランプに燃えていたのです。この場を借りて青森の家族におわびします。ごめんなさい。心配はしてたんです。仕送り止めないでね。それはさておき、私の友人にはプログラムを組める

UFO-PITCHER



おこんどーろ(おんまてりおんまてりおんまてりおんまてりおんまてり)

者はおるか、パソコンユーザーさえいません。だから彼らの、投稿ゲームを見る目は不可解で、「WHIZだもんね♡」をクソゲー呼ばわりするかと思えば、「新幹線スナイパー」を最高だと言ったりします。こんな環境は自分にとって良いのか否か? (私はある意味では良いと思う)

なっと☆ASUKA 栃木・19歳

UFOITCH.FD4

```
10 SCREEN2,1:COLOR15,1,12:CLEAR1000:OPEN
"GRP:"AS#1:DEFINTA-Y:HI=50
20 SPRITE$(0)=CHR$(24)+CHR$(24)+"<フテ♥BS"
:SPRITE$(1)="f~□□"+CHR$(255)+"~sf"
30 CLS:PRESET(0,0):PRINT#1,"なんにんて?"
40 AS=INKEY$:IF AS="1" OR AS="2" THEN P=
VAL(AS)-1 ELSE 40
50 LINE(0,0)-(255,191),12,8F:LINE(60,0)-
(180,191),1,8F:FORI=0TO1:Y(I)=0:D(I)=16:
E(I)=8:S(I)=0:PUTSPRITEI+3,(14,I*32+16),
I+7,0:NEXT:X(0)=60:X(1)=156:C=1
60 Z=.4:ZZ=0:PRESET(16,80):PRINT#1,USING
"HI###":HI:IF P=0 THEN PUTSPRITE1,(0,207
),0:ON INTERVAL=10 GOSUB 200:INTERVAL 0
N ELSE INTERVAL OFF:Z=1
70 FOR I=0 TO P:IF Y(I)>0 OR STRIG(I) TH
EN Y(I)=Y(I)+D(I):IF Y(I)>176 THEN D(I)
=-D(I):G(I)=G(I)+1:BEEP ELSE IF Y(I)<0
THEN D(I)=16:G(I)=1
80 X(I)=X(I)+E(I):IF X(I)>=164 OR X(I)<=
60 THEN E(I)=-E(I):IF Y(I)>0 THEN G(I)=G
(I)+1:BEEP
90 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),I+7,0:IF Y(I)=
TY THEN IF ABS(X(I)-ZZ)<12 THEN 120
100 NEXT:ZZ=ZZ-Z:IF ZZ=<58 THEN M=M+1:R=
INT(RND(-TIME)*10)+2:TY=R*16:ZZ=156:IF P
=0 AND M=2 THEN 170
110 PUTSPRITE2,(ZZ,TY),R,1:GOTO70
120 FORJ=Y(I)TO0STEP-4:PUTSPRITEI,(X(I),
J),I+7,0:PUTSPRITE2,(ZZ,J),R,1:NEXT:ZZ=0
:Y(I)=0:S(I)=S(I)+G(I):C=C+1:D(I)=16
130 M=0:Y=I*32+24:LINE(24,Y)-(56,Y+16),1
2,8F:PRESET(24,Y):PRINT#1,S(I):PRESET(24
,Y+8):PRINT#1,"x":G(I):G(I)=1
140 Q=-1:(CMOD10=0):Z=Z+Q*.4:C=C+Q:IFS(I)>
HITHENHI=S(I):LINE(16,80)-(56,88),12,8F:
PRESET(16,80):PRINT#1,USING"HI###":HI
150 IFS(I)>=30ANDP=1THENW=I+1ELSE100
160 PRESET(88,80):PRINT#1,USING"##P0 かち";
W:GOTO180
170 PRESET(88,80):PRINT#1,"GAME OVER"
180 IF INKEY$<>" THEN 180
190 IF (PEEK(-1044)AND128)=0THEN30ELSE190
200 FORH=0TO50:NEXT:RETURN
```

＜ファンダムニュース/2月号対COMモード「TEMIMU」のバグ情報＞2月号スクラムで紹介した対COMモード付き「TEMIMU」の改造プログラムにバグがありました。2人対戦でプレイするとエラーがでたり、プレイヤー1が勝っても「P2のかちノ」と表示されたりします。これらは、①行190の「P2のかちノ」を「P1のかちノ」に、②行371の「LOCATE8, 8」を「LOCATE8, 8」に修正すればOKです。大変申し訳ありませんでした。(ち)

LET'S SWIM!

レッツ・スイム

MSX MSX2/2+RAM32K by J

▶ 遊び方は27ページ

変数の意味

プレイヤー関係

※添字nの配列は、n=0のときプレイヤー1、n=1のときプレイヤー2に使用される。

A(n).....ゴール判定用
H(n).....疲労度
N(n).....移動増分
P(n).....スプライトパターン番号
S(n).....泳いでいるかどうかのフラグ⇒0:泳いでいない、1:泳いでいる
Y(n).....現在のY座標
Y.....マイキャラを基準とした相手キャラのY座標

スプライト面番号

0:左の川のプレイヤー1
1:左の川のプレイヤー2
2:右の川のプレイヤー1
3:右の川のプレイヤー2
4:左の川の立て札
5:右の川の立て札

その他の変数

A.....汎用

A\$.....データ読み込み用
I、J.....ループ用
Q.....2人分の処理をするためのループ用
U.....USR関数呼び出し用

プログラム解説

10 スプライトサイズ設定/マシン語領域確保/画面初期化/変数整数型宣言/マシン語データ書き込み
20 スプライトパターン、川のキャラクターパターンおよび色データ書き込み
30 ゲーム画面作成/変数初期化
40 ループ開始/マイキャラを表示/マイキャラを基準として相手キャラのY座標を計算し相手キャラを表示/立て札を表示/ループ終了
50 ゴール判定/ゴールしたなら勝敗を判定してメッセージ表示後、リプレイ待ち
60 ループ開始/疲労度および移動増分を減らす/トリガー連続入力の禁止/泳いでいるのならスプライトパターンを変えて移動増分を更新/泳いでいない

ときにキー入力があったならスプライトパターンを変えて移動増分および疲労度を更新
70 プレイヤーのY座標更新/川の波のスクロール
80 ループ終了/行40へ
90~130 プレイヤーのスプライトパターンデータ
140 立て札のスプライトパタ

ーンデータ

マシン語解説

C000~C01F
USR(n)で呼び出されるマシン語プログラム。引数が0なら左の川、8なら右の川を1ドット下にスクロールさせる
(シグル)

SWIM .FD4

```
10 SCREEN1,2: CLEAR200,&HC000: WIDTH32: COL
OR15,12,1: KEYOFF: DEFINT A-Z: A=&HC000: DEFU
SR=A: FORI=0TO31: POKEA+I, VAL("&H"+MID$( "2
107033AF8F74F060009CD4A004F06072BCD4A002
3CD4D0002B10F579CD4D000C9", I*2+1,2)): NEXT
20 FORI=0TO15: READA$: A$="FF"+A$+"FF18181
8": FORJ=0TO9-22*(I<5): VPOKE14336+I*32+J,
VAL("&H"+MID$(A$, (J-(I<5))*2+1,2)): NEXT:
VPOKE768+I, VAL("&H"+MID$( "1191944451192
88", I*2MOD16+1,2)): NEXT: VPOKE8204,84
30 FORI=0TO23: FORJ=0TO15: VPOKE6148+I*32+
J-(J>7)*8,96+J%8: NEXTJ, I: FORI=0TO1: Y(I)=
0: N(I)=0: S(I)=0: P(I)=0: H(I)=0: NEXT: BEEP
40 FORQ=0TO1: PUTSPRITEQ, (44+152*Q,88),3+
Q*6+(H(Q)>20),P(Q): Y=88-Y(Q)+Y(1-Q): PUTS
PRITEQ+2, (172-104*Q, Y-(Y<-160RY>190)*(20
7-Y)),3+Q*6+(H(Q)>20),P(Q): PUTSPRITEQ+4,
(128*Q+96,78+Y(Q)+(78+Y(Q)<0)*(Y(Q)-129)
),15,(78+Y(Q))*256+5: A(Q)=(Y(Q)>2560): NE
XT
50 IFA(0)ORA(1) THENFORI=1TO2: LOCATEI*16-
12,5: PRINTMID$( "YOU WONYOU LOSTDRAWGAME
", -A(0)*I*8-A(1)*(3-I)*8-7,8): NEXT: FORI=
0TO1: I=- (STICK(0)<>0): NEXT: CLS: GOT030
60 FORQ=0TO1: H(Q)=H(Q)+(H(Q)>0): N(Q)=V(Q
)+(N(Q)>0): S(Q)=-S(Q)*STRIG(Q): IFP(Q)THE
NN(Q)=N(Q)-(P(Q)=4)*(5-(10-H(Q)*7))*(H(Q)
<70)+INT(RND(1)*3)-N(Q)): P(Q)=P(Q)+(P(Q)
>0) ELSEIFSTRIG(Q) ANDS(Q)=0 THENS(Q)=1: P(Q
)=4: N(Q)=(4-N(Q))*(N(Q)>3): H(Q)=H(Q)+7
70 Y(Q)=Y(Q)+N(Q)-1: IFN(Q) THENFORI=0TON(
Q)-1: U=USR(Q*8): NEXT
80 NEXT: GOT040
90 DATA 01010202050705030101010202020202
0000808040C0408000000008080808080
100 DATA 00000202050709070101010202040404
000080808040C020C000000008080404000
110 DATA 000000000107050B0D01010204040404
0000000000C040A0600000080404040000
120 DATA 000000000103110B0D01010604080000
00000000008010A06000000C0402000000
130 DATA 00000408090B0503010101020402000
00000402020A0408000000080408000000
140 DATA C3D8DBDBC3,91D5D5D5D1,8FE989398
9,8FE989E989,AFA989E9E9,8FB989E989,8FB98
9A989,8FA9E9E9E9,8FA989A989,8FA989E989,9
FD5D5D5D5
```

プログラマから ひとこと

不安だ

2か月連続の採用だ/でも、いっしょに送った、ほかの2つのほうが、これより、すーっとおもしろいの……。もしかしら選考会のギリギリに届いたから、来月に回されたのだから。不安だ。それは、ともかく、このゲームの見所といえば、なめらかな平泳ぎのフォームでしょうか。なかなか、リアルに泳いでいる感じが出せたと思います。ところで、9月頃に送った、AVフォーラムのオープニングはどうなったのですか? 投稿ありがとうございます。載っていないし、AVフォーラムのコーナーにも使われていない……。不安だ。

J 大阪・14歳



周期球

MSX2+以降 by HASEMAKO

▶遊び方は28ページ

変数の意味

球用配列変数

※解説中のnは0=赤球、1=緑球、2=青球

A(n).....1周期での球nの表示個数

Y(n, m).....球nの位置mでのY座標増分⇒mの範囲はnによって0なら0~27、1なら0~31、2なら0~35

YY(n).....球nのY座標増分計算時の角度用

ループ用変数

I、J.....汎用ループ用
K.....球の種類切り換えループ用⇒値と球との対応は0=赤球、1=緑球、2=青球
P.....ページ切り換えループ用
WA.....ウエイト⇒スクロール時の時間待ちループの終値

その他の変数

AS.....マシン語データ読みこみ用
C.....球の色に使うパレットの切り換え用
S(n).....スティック入力値に対するウエイトの増分用
U.....USR関数呼び出し用
V.....VDP(9)の値保存用

プログラム解説

10 マシン語領域確保/変数の型宣言/配列変数宣言/USR

関数定義/VDPレジスタの値保存/スプライト表示禁止/ウエイト増分設定/ウエイト設定
20 CTRL+STOPキー入力時の割りこみ先指定、許可
30 球の種類用ループ開始/1周期での球の個数設定/球のY座標増分計算・設定/球の種類用ループ閉じ
40 マシン語書きこみ
50~80 画面初期化/パレット切り換え
70~80 ループ1(ページ切り換えループ)開始/ページ初期化⇒ページ0なら球の元絵作成
90 土台表示
100 ループ2(球の種類切り換えループ)開始
110~120 支柱作画
130~140 ループ3(球配置用ループ)開始/球の元絵を縦1ラインごとに左半画面内に複写して配置/ループ3、ループ2閉じ
150~160 画面左半分を右半分に複写する/ループ1閉じ
170 ページ0の画面にある球の元絵消去/画面の左端8ドットを目隠し指定
180 スティック入力によるウエイト更新、調整
190 ウエイト/USR関数呼び出し(画面スクロール)/行180へ飛び
200 スプライトの表示を可能にする/プログラム終了
210 マシン語データ(行40で読

みこみ)

マシン語解説

■USR0:スクロール処理
D000~D00E ディスプレイページ(表示画面)切り換え
D00F~D02A ハードウェアによる横スクロール処理
D02B~D04C スペースキー入力判定⇒連続入力判定、スクロールカウンタ増分設定
D04D~D056 スクロールカウンタ更新
D057~D05D CAPSキーによる高速モード判定⇒高速モードならD000Hに飛び
D05E~D066 カーソルキー入力/上キーによる高速モード判定⇒高速モードならD000Hに飛び
D067 BASICへもどる
■ワークエリア
D068 スクロールカウンタ⇒0~255の値で4倍して表示開始X座標に使用。下位2ビットは表示ページ(0~3)を表す
D069 スクロールカウンタ

増分⇒1または-1(FFH)
D06A スペースキーの連続入力フラグ⇒1(FFH)=連続入力中、0=連続入力でない

補足

支柱と球の作画および球の配置時に、ちょっとしたくふうがされている。

例えば、支柱のグラフィックはCIRCLE命令をループで繰り返して作画し、上部を白く塗って完成するが、最後の楕円の色を変えることでPAINTがうまくいくようにしている。

プログラムでグラフィックを作成し使用する勉強になるので、よく確認しておくといよ。

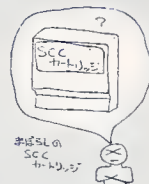
マシン語では、トリガー入力判定時やCAPSの状態判定で、Aレジスタの値が0かどうかを調べるのに、シフト命令を使いCソフラグで判定しているが、これは、OR Aを実行して、Zフラグで判定するほうがレジスタの内容が変化しないし、考え方として正しい。(MORO)

プログラマからひとこと

あなたのおすすめは!

★私のおすすめTV番組①怪奇ゾーンへようこそ②スタートレック③振り返れば奴がいる(まだ初回しか見てないけど)④ヒーローは眠らない(毎回古いTVアニメを4話まとめて放送する番組。次回は、ぜひ、妖怪人間ベムにしてほしい。いままでは、エースをねらえ、パピル二世、デビルマンなどをした)。★SCカートリッジ製作記事を、MSX・FANで特集しては? ★米チャ、Come back(編集部から電話してみよう)。★表紙が新しくなって、センスが良くなったと思う。★初めてアセンブラ(Simple ASM)を使ってみたが、なかなか便利だ。★高速モードではCTRL+STOPでブレイクできないが、もしかしたら編集者の人が直しているかもしれない。

HASEMAKO 兵庫・28歳



S-BALL .FD4

```
10 CLEAR 200, &HCFF:DEFINT A-W:DIM A(2),
YY(2),Y(2,35):DEFUSR=&H000:V=VDP(9):VDP
(9)=V OR 2:S(3)=-10:S(7)=10:WA=200
20 ON STOP GOSUB 200:STOP ON
30 FOR J=0 TO 2:A(J)=7+J:YY(J)=3.14159/(
A(J)*4):FOR I=0 TO A(J)*4-1:Y(J,I)=SIN(I
*YY(J)):NEXT:NEXT
40 READ AS:FOR I=0 TO LEN(AS)/2-1:POKE &
H000+I,VAL("&H"+MID$(AS,I*2+1,2)):NEXT
50 COLOR ,0,0:SCREEN5:COLOR=(13,4,4)
60 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:C=-(7-J*2):
COLOR=(J+I*4+1,C*(I=0),C*(I=1),C*(I=2)):
NEXT:NEXT
```

```
70 FOR P=0 TO 3:SETPAGE P:P:CLS
80 IF P=0 THEN FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 3
:COLOR J*4+I+1:CIRCLE(11+J*22-I,11-I*.8)
,7-I*1.6:PAINT STEP(0,0):NEXT:PSET STEP(
0,0),15:NEXT
90 LINE(0,160)-(255,200),15,BF:LINE(0,20
1)-(255,211),13,BF
100 FOR K=2 TO 0 STEP-1:COLOR 13
110 FOR I=0 TO 20:IF I=20 THEN COLOR 14
120 CIRCLE(47-K*16,195-K*16-I),8,.,.,.4:N
EXT:PAINT STEP(0,0),15,14
130 FOR I=0 TO A(K)-1:FOR J=0 TO 21:COPY
(K*22+J,0)-STEP(0,21),0TO((30+J-K*16+(I
P/4)*128/A(K))MOD128,158-K*16-Y(K,I*4+P
*(30+K*30)),P,TPSET:NEXT:NEXT
140 NEXT K
150 COPY(0,0)-(127,211),PTO(128,0),P
```

```
160 NEXT P
170 SETPAGE,0:FOR I=0 TO 1:LINE(I*128,0)
-STEP(65,21),0,8F:NEXT:SETSCROLL,,1
180 WA=WA+S(7):IF WA<0 THEN WA=0
ELSE IF WA>240 THEN WA=240
190 FORI=0TOWA:NEXT:U=USR(0):GOTO 180
200 VDP(9)=V:END
210 DATA "3A68D0E06332F5ADD213D01CD5F01
3A68D0C83FC00470E1ACD47003A68D0E01C827
C827470E18CD47003E00CD000C82F3805326AD0
18143A6AD03C280E3A69D03DEEFF3269D03EFF32
6AD03A68D02169D0863268D03A68FC82F38A23E
00CD500FE012899C9000100"
```



当選者
発表

●2月号ソフトプレゼント当選者 ⑤「涙のキャンパス」=茨城県/海老沢敦(静岡県)大場健司・白畑研/⑥「ほほ梅香のC G描き方入門」=岐阜県/岩倉雄一郎(岡山県)川上和彦(岡山県)徳永太一/⑦「スーパープロコレ4」=埼玉県/野村和之(神奈川県)鈴木龍一郎(滋賀県)石野肇



Dead end 2 デッド・エンド・ツー

MSX 2/2+ VRAM64K by 村林恒

▶ 遊び方は28ページ

変数の意味

座標

KX、KY……一時変数
X1、Y1……プレイヤー1キャラの位置(テキスト)
X2、Y2……プレイヤー2キャラの位置(テキスト)
U……プレイヤー1勝利デモの速度Y成分(スプライト)
Y……プレイヤー1勝利デモのY座標(スプライト)

スプライトパターン番号

※カッコ内はスプライト面番号
0: プレイヤーキャラ(0、1)
1: 照明弾(2)

パターン定義キャラクタ

96(`): 壁
104(h): 照明弾数表示キャラ
112(P): 青鍵
113(Q): 青扉
120(X): 赤鍵
121(Y): 赤扉

その他の変数

AS、H……一時変数
I、K……ループカウンタ
K1、K2……青鍵・赤鍵取得フラグ
M……照明弾の残り
R……ダミー(乱数初期化用)
S……スティック入力値
T……トリガー入力値
V……プレイヤー1キャラの位置にあるキャラクタ検知用

プログラム解説

■初期化
10~20 画面初期化/整数型宣言/乱数初期化
30 スプライトジェネレーターテーブル設定
40~50 パターンジェネレーターテーブル設定
60 カラーテーブル設定
70~80 お待たせメッセージ
90~150 迷路作成
160~180 アイテム表示
190~200 照明弾数表示

210 変数初期化
220 プレイヤーキャラ表示/メッセージ/ディレー/インターバル割り込み/インターバル割り込み許可

■プレイヤー1キャラの処理

230~300 移動
310 アイテム判定
320 照明弾判定

■プレイヤー2キャラの処理

330~380 移動
390~400 プレイヤー2勝利判定

■サブルーチン、エンディング

410~450 アイテム処理サブ(プレイヤー1勝利判定を含む)
460~510 照明弾サブ
520~540 プレイヤー2勝利
550~580 鍵取得効果音サブ
590~620 プレイヤー1勝利

630~650 50秒警告サブ

660~680 引き分け

改造法

制限時間を変えるには、行220、行640を変えればいい。例えば、行220の終わりのほうの「3000」を「14400」に、行640の終わりのほうの「600」を「6600」にすれば、4分で警告、警告後1分で引き分けとなる。

行220の数値が警告までの秒数の60倍で、行640の数値が警告から引き分けまでの秒数の60倍で、それぞれの値の上限は65535(約18分)だ。

制限時間をなくしたければ、行220の最後の「INTERVALON」を削除すればいい。

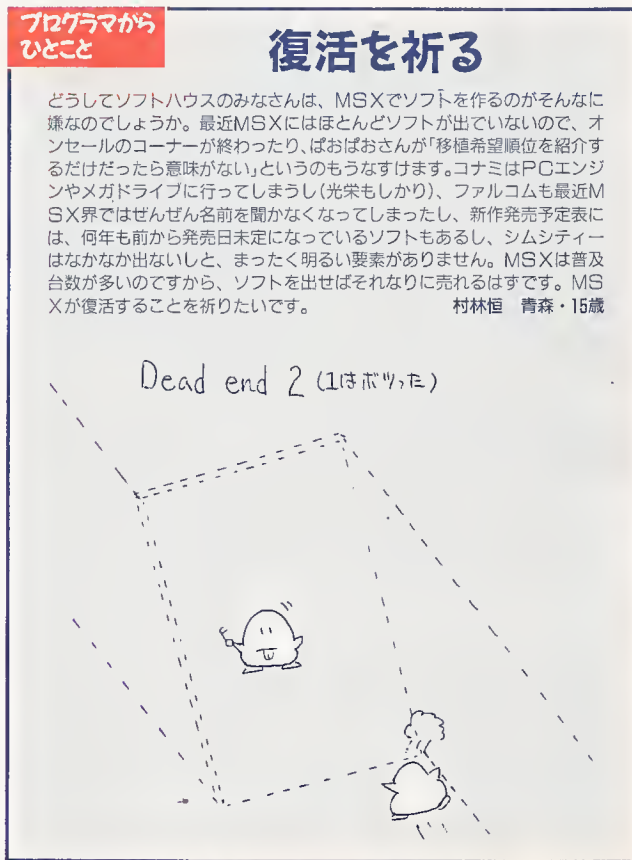
(ジキル)

プログラマからひとこと

復活を祈る

どうしてソフトハウスのみなさんは、MSXでソフトを作るのがそんなに嫌なのでしょうか。最近MSXにはほとんどソフトが出ていないので、オンセールのコーナーが終わったり、ばおばおさんが「移植希望順位を紹介するだけだったら意味がない」というのもうなすけます。コナミはPQエンジンやメガドライブに行ってしまうし(光荣もしかり)、ファルコムも最近MSX界ではぜんぜん名前を聞かなくなってしまったし、新作発売予定表には、何年も前から発売日未定になっているソフトもあるし、シムシティはなかなか出ないしと、まったく明るい要素がありません。MSXは普及台数が多いのですから、ソフトを出せばそれなりに売れるはずですよ。MSXが復活することを祈りたいです。

村林恒 青森・15歳



DEADEND .FD4

```

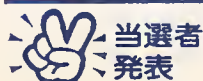
10 '●●● ショキセツテイ 1 ●●●
20 SCREEN1,0:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):WIDT
H32:COLOR15,0,0:KEYOFF
30 FORI=0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("3C7E5ADBDB7E7EE70000183C3C180000",I*2+
1,2)):NEXT
40 FORI=0TO7:VPOKE768+I,VAL("&H"+MID$("D
FDFDF00FBFBFB00",I*2+1,2)):VPOKE832+I,VA
L("&H"+MID$("081818E667181810",I*2+1,2))
:NEXT
50 A$="609090700A0502013C7EFFDBC3DBFFFF"
:FORI=0TO15:VPOKE896+I,VAL("&H"+MID$(A$,
I*2+1,2)):VPOKE960+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*
2+1,2)):NEXT
60 VPOKE8204,&H10:VPOKE8205,&HA0:VPOKE82
06,&H50:VPOKE8207,&H80
70 '●●● メイロ ツクル ●●●
80 LOCATE9,21:PRINT"はらく おまちなさい"
90 LOCATE0,0:PRINTSTRING$(31,"")
100 FORI=1TO19:LOCATE0,I:PRINT"";SPC(29
);"":NEXT
110 LOCATE0,20:PRINTSTRING$(31,"")
120 FORI=2TO28STEP2:FORK=2TO18STEP2
130 LOCATEI,K:PRINT"":H=RND(1)*4
140 IFH=0THENLOCATEI,K-1:PRINT""ELSEIFH
=1THENLOCATEI+1,K:PRINT""ELSEIFH=2THENL
OCATEI,K+1:PRINT""ELSELOCATEI-1,K:PRINT
""
150 NEXTK,I:FORI=0TO1
160 KX=RND(1)*15+16*I:KY=RND(1)*21:IFVPE
EK(6144+KX+KY*32)<>32THEN160ELSELOCATEKX
,KY:PRINTCHR$(113-I)
170 KX=RND(1)*15+16*I:KY=RND(1)*21:IFVPE
EK(6144+KX+KY*32)<>32THEN170ELSELOCATEKX
,KY:PRINTCHR$(121-I)
180 NEXT:LOCATE0,21:PRINTSPC(32)
190 '●●● ショキセツテイ 2 ●●●
200 LOCATE1,21:PRINT"hhh"
210 X1=1:Y1=1:X2=29:Y2=19:K1=0:K2=0:M=3
220 PUTSPRITE0,(X1*8,Y1*8-1),12,0:PUTSPR
ITE1,(X2*8,Y2*8-1),13,0:LOCATE12,21:PRIN
T"READY!":FORI=1TO1000:NEXT:LOCATE12,21:
PRINT"":ONINTERVAL=300GOSUB640:IN
TERVALON
230 '●●● メインルーチン ●●●
240 S=STICK(0):T=STRIG(0)
260 IFS=3ANDVPEEK(6144+X1+1+Y1*32)<>96TH
ENX1=X1+1
270 IFS=7ANDVPEEK(6144+X1-1+Y1*32)<>96TH
ENX1=X1-1
280 IFS=1ANDVPEEK(6144+X1+(Y1-1)*32)<>96
THENY1=Y1-1
290 IFS=5ANDVPEEK(6144+X1+(Y1+1)*32)<>96
THENY1=Y1+1
300 PUTSPRITE0,(X1*8,Y1*8-1),12,0
310 V=VPEEK(6144+X1+Y1*32):IFV<>32THENG0
SUB420
320 IFT=-1ANDM<>0THENLOCATEM,21:PRINT""
:M=M-1:GOSUB470
330 S=STICK(1)

```

```

340 IFS=3ANDVPEEK(6144+X2+1+Y2*32)<>96TH
ENX2=X2+1
350 IFS=7ANDVPEEK(6144+X2-1+Y2*32)<>96TH
ENX2=X2-1
360 IFS=1ANDVPEEK(6144+X2+(Y2-1)*32)<>96
THENY2=Y2-1
370 IFS=5ANDVPEEK(6144+X2+(Y2+1)*32)<>96
THENY2=Y2+1
380 PUTSPRITE1,(X2*8,Y2*8-1),13,0
390 IFX1=X2ANDY1=Y2THEN530
400 GOTO240
410 '●●● 1P カクシュハンテイ ●●●
420 IFV=112THENLOCATEX1,Y1:PRINT"":GOSU
B560:K1=1:LOCATE5,21:PRINT"p":RETURN
430 IFV=120THENLOCATEX1,Y1:PRINT"":GOSU
B560:K2=1:LOCATE7,21:PRINT"x":RETURN
440 IFV=113ANDK1=1THEN600
450 IFV=121ANDK2=1THEN600ELSEReturn
460 '●●● 1P ショウメイタン ●●●
470 FORI=1TO36
480 PUTSPRITE2,(X1*8,Y1*8-1-I),10,1
490 SOUND8,15:SOUND7,56:SOUND0,I*4+50:NE
XT:PUTSPRITE2,0:FORI=8204TO8207:VPOKEI,
&H10:NEXT:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND7,1:S
OUND12,250:SOUND13,0
500 FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(0,I,I,I):FORK
=1TO100:NEXTK,I
510 VPOKE8204,&H10:VPOKE8205,&HA0:VPOKE8
206,&H50:VPOKE8207,&H80:RETURN
520 '●●● ケームオーバー(1Pマケ) ●●●
530 INTERVALOFF:VPOKE8204,&H98:LOCATE11,
21:PRINT"GAME OVER"
540 PUTSPRITE0,,RND(1)*16:IFINKEY$<>CHR$
(13)THEN540ELSERUN
550 '●●● コウカオン ●●●
560 FORI=250TO90STEP-40
570 FORK=ITOI-80STEP-15
580 SOUND8,15:SOUND7,56:SOUND0,K:NEXTK,I
:SOUND0,0:RETURN
590 '●●● ケームオーバー(2Pマケ) ●●●
600 INTERVALOFF:Y=Y1*8-1:VPOKE8204,&H98:
U=-6:LOCATE11,21:PRINT"GAME OVER"
610 Y=Y+U:U=U+1:PUTSPRITE0,(X1*8,Y),12,0
:IFU>6THENU=-6
620 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN610ELSERUN
630 '●●● ケイコクオン ●●●
640 INTERVALOFF:SOUND8,15:SOUND7,56:FORI
=1TO20:SOUND0,80:FORK=1TO20:NEXT:SOUND0,
200:FORK=1TO20:NEXTK,I:SOUND0,0:ONINTERV
AL=600GOSUB670:INTERVALON
650 RETURN
660 '●●● ケームオーバー(ヒキマケ) ●●●
670 INTERVALOFF:VPOKE8204,&H98:LOCATE13,
21:PRINT"ひきまけ"
680 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN680ELSERUN

```



●2月号FFBプレゼント当選者 (三重県)中嶋健一郎(大阪府)塚本貴弘(兵庫県)藤浪広佳・前田貴司(愛媛県)野首信隆(福岡県)石川昌弘・中村孝浩
(熊本県)浜村研哉 (ほか20名)

国語 第36回 俳句 (2014年10月)

夏の夜は 白南かな 明けぬるを

1. あは下この世を 守笑してよや
2. 恋かたしは ひとかきも難
3. 愛日よかきりの いのちどもがな
4. 身のかたき ならに なりのかかな
5. 夏のつてに 月とどるらむ

====>>> 下の句は、どれですか？

▶遊び方は29ページ

110~120 ページ2に「正解」の拡大文字を書き込む
130~140 ページ1に「不正解」の拡大文字を書き込む
150 アクティブページを0に設定
160~180 タイトル表示
160 REM文
170~180 変数初期化/ページ3を複写してタイトル画面を表示/スペースキー入力待ち
190~290 出題
190 REM文
200 まだ正解していない歌を選び出す

210 選び出した歌が参考書籍の何ページに収録されているかを調べる/何首めか、参考書籍のページ数および歌の上の句を表示
220 選択肢を表示するための枠を表示
230~240 不正解の下の句を5句選び出し、選択肢として表示/正解の下の句の表示場所を決め、選択肢として表示
250~270 メッセージ表示/(選択肢の)数値入力待ちおよび入力
280 【正解ならば】効果音/正解フラグを立てる/ページ

2を複写/正解数の更新/行300へ
290 【不正解ならば】効果音/ページ1を複写
300~320 解答
300 効果音終了待ち/何首めかおよび参考書籍のページ数を表示
310 出題された歌の上の句、下の句および読み人を表示/現在の正解数を表示
320 スペースキー入力待ち/正解数が100を超えていなければ行200へ
330~360 ゲームクリア
330 REM文

340 効果音/画面クリア
350 メッセージ表示/正解率の表示
360 効果音終了待ち/スペースキー入力待ち/入力があったら行170へ
370~400 サブルーチン
370 REM文
380 スペースキー入力待ちサブ
390 ウェイトサブ
400 効果音終了待ちサブ
410~1410 歌のデータ⇒各行は(上の句、下の句、読み人)で構成される
(シゲル)

HYAKUNIN.FD4

```
10 ' ** KOKURAHYAKUNINISYU **
20 ' BY DAI OKABAYASHI (A.H.Z.)
30 CLEAR999:KANJ11:SCREEN5,0:COLOR15,0,0:
DEFINTA-Z:A=99:DIMS(A),AS(A),NS(A),F
(A),E(A):FORI=0TO99:READQ(I),AS(I),NS(I):
NEXT:FORI=0TO3:SETPAGE,3-I:CLS:NEXT
40 LOCATE10,5:PRINT"しばらくお待ち下さい。
":DEFUSR=RND(156):RND(156):DEFNRP=(290-
(Q>6)-(Q>13)-(Q>21)-(Q>28)-(Q>37)-(Q>45)-
(Q>53)-(Q>59)-(Q>66)-(Q>73)-(Q>82)-(Q>8
9)-(Q>97))
50 ' COLOR
60 COLOR=(2,1,2,1):COLOR=(3,2,5,2):COLOR
=(4,3,7,3)
70 COLOR=(13,2,2,2):COLOR=(14,4,4,4)
80 ' WORD
90 SETPAGE,3:LOCATE0,0:COLOR15:PRINT"小
倉百人一首":FORI=0TO15:FORJ=0TO71
100 P=POINT(J,I):IFP=15THENLINE(J*13+13,I
*5+31)-(J*13+13,I*5+36):13,8F:X=J*13+10,Y
=I*5+38:FORK=2TO4:CIRCLE(X,Y),K,K,*,2:NEX
T:PAINT(X,Y),2,2
110 NEXTJ,I:SETPAGE,2:LOCATE0,0:COLOR15:
PRINT"正解":FORI=0TO15:FORJ=0TO23
120 P=POINT(J,I):IFP=15THENLINE(J*10+8,I
*10+20)-(J*10+8,I*10+30),15,BF
130 NEXTJ,I:LOCATE0,0:PRINT"":SETPAG
E,1:LOCATE0,0:COLOR15:PRINT"間違ひ"
140 FORI=0TO15:FORJ=0TO35:P=POINT(J,I):I
FP=15THENLINE(J*7+2,I*10+20)-(J*7+9,I*10
+30),15,BF
150 NEXTJ,I:LOCATE0,0:PRINT"":SETP
AGE,0:BEEP
160 ' TITLE
170 CLS:FORI=0TO2:FORJ=0TO1:LINE(I*2+J,I
*2+J)-(255-I*2-J,190-I*2-J),15-I,B:NEXTJ,
I:FORI=0TO99:F(I)=0:NEXT:I=0:W=0
180 FORI=111TO25STEP-2:COPY(J,I)-(225,I),
3TO(9,I-9),0:FORJ=0TO8:NEXTJ,I:FORI=26TO
112:COPY(5,I)-(225,I),3TO(9,I-9),0:FORJ=
0TO2:NEXTJ,I:COLOR14:LOCATE1,7:PRINT"参
考 第一学習社 改訂版 新総合国語便覧":CO
LOR15:LOCATE12,9:PRINT"製作 阿林 大"
:GOSUB380
190 ' MAIN
200 Q=RND(1)*100:IFF(Q)=1THEN200ELSEW=4
1:CLS
210 COLOR15:LOCATE0,1:PRINT"問題 第
首 便覧 ページ":COLOR7:LOCATE7,1:
PRINTQ+1:LOCATE22,1:PRINTFNP:COLOR10:LOC
ATE0,2:PRINTQ(0)
220 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:LINE(I*2+J,53+I
*2+J)-(255-I*2-J,156-I*2-J),4-I,B:NEXTJ,I
:COLOR=(9,0,0,0):FORI=0TO4
230 R=RND(1)*100:IFE(R)=10RR=QTHEN230ELS
EE(R)=1
240 COLOR9:LOCATE1,4+I:PRINTI+1,"(AS(R)):
NEXT:FORI=0TO99:E(I)=0:NEXT:A=RND(1)*5:L
OCATE1,4+A:PRINTSPC(38):COLOR9:LOCATE1,4
+A:PRINTA+1,"(AS(Q))
250 FORI=0TO7:COLOR=(9,I,I,I):FORJ=0TO39
:NEXTJ,I:LOCATE0,10:PRINT"====>> 下の句
は、どれですか?"
260 USUR(0):AS=INPUTS(1):S=VAL(AS)
```

```
270 IFS<10R5>5THEN260ELSECOLOR5:LOCATE33
,10:PRINTS:5=5-1
280 IFA=STHENMS="T180S0M600006":PLAYMS+"
EAM800002",MS+"A4M800002",MS+"B4M800002":
F(Q)=1:FORI=0TO2:CIRCLE(128,95),90-I*35
,B:NEXT:COPY(0,0)-(255,190),2TO(0,0),0,0
R:H=H+1:GOTO300
290 MS="T138V15":PLAYMS+"01C2",MS+"01A2
",MS+"0202",FORI=0TO9:LINE(255-I,0)-(I
,190),14:LINE(I,0)-(255-I,190),14:NEXT:C
OPY(0,0)-(255,190),1TO(0,0),0,0R
300 GOSUB480:GOSUB390:CLS:COLOR15:LOCATE
0,2:PRINT"問題 第 首 便覧 ペ
ージ":COLOR11:LOCATE7,2:PRINTQ+1:LOCATE2
2,2:PRINTFNP
310 COLOR4:LOCATE0,4:PRINTQ(0):LOCATE5,
6:PRINTAS(Q):COLOR5:LOCATE0,8:PRINTNS(Q):
COLOR15:LOCATE0,10:PRINT"現在 首
クリア":COLOR14:LOCATE26,10:PRINT"LPUSH
SPACE":COLOR8:LOCATE5,10:PRINTH
320 GOSUB380:IFH=100THEN200
330 ' CLEAR
340 MS="T136L16V15":PLAYMS+"04CDEFDEFGF
GAFGAB05C1",MS+"05CDEFDEFGFAGFAB05E1":
CLS
350 COLOR15:LOCATE3,3:PRINT"1 0 0 首, 全
ての歌をクリアしました。":COLOR11:LOCATE3
,5:PRINT"正解率"(100/W)*100%"X":COLOR5:LO
CATE7,7:PRINT"おつかれさま。 . . . "
360 GOSUB480:GOSUB380:GOTO170
370 ' SUB
380 IFS<TRIG(0)=0THEN380ELSERETURN
390 FORI=0TO2999:NEXT:RETURN
400 IFPLAY(0)THEN400ELSERETURN
410 ' DATA
420 DATA秋の田の かりほの庵の 苫をあら
み,わが衣手は 露にぬれつつ,天智天皇
430 DATA春過ぎて 夏来にけらし,白妙の,
衣ほすてふ 天の香具山,持統天皇
440 DATAあしひきの 山鳥の尾の しだり尾
の,ながなびし夜を ひとりかも寝む,柿本人
麻呂
450 DATA田子の浦に うちいでて見れば 白
妙の,富士の高嶺に 雪は降りつつ,山部赤人
460 DATA奥山に もみぢふみわけ なく麓の
,声聞け時ぞ 秋はかなしき,猿蓑大夫
470 DATAかささぎの 渡せる橋に おく賀の
,白きを見れば 夜ぞふけける,中納言家持
480 DATA天の原 ふりさけ見れば 春日なる
,三笠の山に いで月かも,安倍仲麻呂
490 DATAわが産は 都のたづみ しかぞすむ
,世をうちな 人はいふなり,喜撰法師
500 DATA花の色は うつりにけりな いたづ
らに,わが身よにふる ながめせしに,小野
小町
510 DATAこれやこの 行くも帰るも わかれ
て,知るも知らぬも あふ坂の関,藤原
520 DATAわたの原 八十島かけて ございで
ぬと,人に は告げよ あまのつり舟,参議大
藏
530 DATA天つ風 雲のかよひ路 吹きとちよ
,をとめの姿 しほしとどめむ,僧正遍昭
540 DATAつとねの 峰よりおつる みなの
川,こひぞつもりて 淵となりぬる,陽成院
550 DATAみちのく の しのぶもぢずり 誰ゆ
えに,乱れそめにし われならなくに,河原左
大臣
```

```
560 DATA春のため 春の野にいでて 若菜つ
む,わが衣手に 雪はふりつつ,光孝天皇
570 DATA立ちわかれ いなばの山の 峰に生
ふる,まつとし聞かば 今帰り来む,中納言行
平
580 DATAちはやぶる 神代もかきず 竜田川
,からくれなひに 水くくるとは,在原業平朝
臣
590 DATAすみの江の 岸に寄る波 よるさへ
や,夢のかよひ路 人めよくらむ,藤原旅行朝
臣
600 DATA難波湯 みじかき声の ふしのまも
,あはでこの世を すくしてよとや,伊勢
610 DATAわびぬれば いまはたおなじ 難波
なる,みをつくしても あはむとぞ思ふ,元良
親王
620 DATAいまこむと いひしばかりに 長月
の,ありあけの月を 待ちいどるかな,兼性
法師
630 DATA吹くからに 秋の草木の しをるれ
ば,むべ山嵐を 風といふらむ,文屋康秀
640 DATAみれば ちちに物こそ かなしけ
れ,わが身ひとつの 秋にはあらねど,大江千
里
650 DATAこのたびは ぬさもとりあへず 手
向山,もみぢのにしき 神のまにまに,菅家
660 DATA名にしおはば 逢坂坂の さねかず
ら,人にしられで 来るよしもがな,三条右大
臣
670 DATA小倉山 峰のもみぢば 心あらば,
いまひとつの みゆき待たぬ,貞信公
680 DATAみか原 わきて渡る いづみ川
,いつみきとてか 恋しかるむ,中納言兼輔
690 DATA山里は 冬ぞさびしき さまりける
,人めも草も かねぬと思へば,源宗朝臣
700 DATA心あてに 折らばや折らむ 初霜の
,おきまどはせる 白菊の花,凡河内公
710 DATAありあけの つれなき見えし 別れ
より,あかつきばかり うきものはなし,壬生
忠実
720 DATA朝ぼらけ ありあけの月と 見るま
で,吉野の里に ふれる白雪,坂上則
730 DATA山川に 風のかけたる しがらみは
,ながれもあへぬ もみぢなりけり,春道判
740 DATAひさかたの 光のどけき 春の日に
,しづ心なく 花のちるらむ,紀 友
750 DATA誰をかも しる人にせむ 暮砂の,
松も昔の 友ならなくに,藤原興風
760 DATA人はいさ 心も知らず ふるさとは
,花ぞ昔の 香にほひける,紀 貫之
770 DATA夏の夜は まだ宵ながら 明けぬる
を,誰のいづこに 月やどるらむ,清原深養父
780 DATA白雲に 風の吹きしく 秋の野は,
つらぬきとめぬ 玉ぞ散りける,文屋朝康
790 DATA忘るる 身をば思はず ちかひて
し,人のいのちの 惜しくもあるかな,右近
800 DATA浅茅生の 小野の橋原 しのがれ
ど,あまりでなどか 人の恋しき,参議
810 DATAしのぶと 色にいでにけり わが
恋は,物や思ふと 人のとふまで,平 兼盛
820 DATA恋すぞ わが名はまださ 立ちに
けり,人しれずこそ 思ひそめしか,壬生忠
830 DATAちぎりきな きたみに袖を しほり
つつ,末の松山 波こさじとは,清原元
840 DATAあひみての のちの心に くらぶれ
ば,昔は物を 思はざりけり,中納言敦忠
```


850 DATAあふことの たえなしなくは なか
なかに、人をも身をも 恨みざらまし、中納言
朝忠

860 DATAあはれとも いふべき人は 思はず
で、身のいたづらに なりぬべきかな、藤徳公

870 DATA由良のとを わたる舟人 かちをた
え、ゆくへも知らぬを 恋の道かな、曾丹

880 DATA八重むぐら しげれる宿の さびし
きに、人こそ見えぬ 秋は来にけり、恵慶法師

890 DATA風をいたみ 岩うつ波の おのれの
み、くだけて物を 思ふころかな、源重之

900 DATAみかきもり 衛士のたく火の 夜は
もえ、星は消えつつ 物をこそ思へ、大中臣能
宣朝臣

910 DATA君がため 惜しからざりし いのち
さへ、長くもがな 思ひけるかな、藤原義季

920 DATAかくとだに えやはいぶきの さし
も草、さしもしらじな もゆる思ひを、藤原実
方朝臣

930 DATAあけぬれば 暮るものとは しり
ながら、なほうらめしき 朝ぼらけかな、藤原
道信朝臣

940 DATAなげきつ ひとりめる夜の あく
るまは、いかに久しき ものとはしる、右大
将道綱母

950 DATA忘れじの ゆくすえまでは かたけ
れば、今日をかざりの いのちともがな、備前
三司母

960 DATA滝の音は たえて久しく なりぬれ
ど、名こそ流れて なほ聞こえけれ、大納言公
任

970 DATAあらざらむ この世のほかの 思ひ
出に、いまひとたびの あふこともがな、和泉
式部

980 DATAめぐりあひて 見しやそれとも わ
かぬまに、雲がくれにし 夜半の月かな、紫
式部

990 DATAありま山 いなの笹原 風吹けば、
いでそよ人を 忘れやはする、大式三位

1000 DATAやすらはで 寝なましものを さ
夜ふけて、かたぶくまでの 月を見しかな、赤
染衛門

1010 DATA大江山 いく野の道の 遠ければ、
まだふみも見ず 天の橋立、子式部内侍

1020 DATAいにしへの 奈良の都の 八重桜、
けふ九重に にほひぬるかな、伊勢大輔

1030 DATA夜をこめて 鳥のそらねは はか
るとも、よに逢坂の 関はゆるさじ、清少納言

1040 DATAいまはただ 思ひ絶えなむ とば
かりを、人づてならで 言ふよしもがな、左京
大夫道隆

1050 DATA朝ぼらけ 宇治の川霧 たえだえ
に、あらはれわたる 瀬せの桐代木、権中納言
定頼

1060 DATAうらみわび ほさぬ袖だに ある
ものを、恋にくちなむ 名こそをしけれ、相模
1070 DATAもろともに あはれと思へ 山桜、
花よりほかに する人もなし、前大僧正行基

1080 DATA春の夜の ゆめばかりなる 手枕
に、かひなくたむ 名こそをしけれ、周防内
侍

1090 DATA心にも あらでうき世に なが
へば、恋しかるべき 夜半の月かな、三条院

1100 DATAあらしふく 三室の山の もみぢ
ばは、竜田の川の 錦なりけり、能因法師

1110 DATAさびしさに 宿をたちいでて な
がむれば、いづこもおなじ 秋の夕ぐれ、良ぜ
ん法師

1120 DATAたされば 門田の稲葉 おとずれ
て、声のまろやかに 秋風ぞ吹く、大納言経信

1130 DATA音にきく たかしの浜の あだ波
は、かけじや袖の ぬれもこそすれ、祐子内親
王家紀伊

1140 DATA高砂の をのへの桜 咲きにけり、
外山のかすみ たたずもあらなむ、前中納言
匡房

1150 DATA憂かりける 人を初瀬の 山おろ
しよ、はげしけれとは 折らぬものを、源俊賴
朝臣

1160 DATAちぎりおきし させもが霧を い
のちにて、あはれ今年の 秋もいぬめり、藤原
基俊

1170 DATAわたの原 こぎいでてみれば 久
方の、雲にまがふ 沖つ白波、法性寺入道前
関白太政大臣

1180 DATA瀬をはやみ 岩にせかるる 滝川
の、われども末に あはむとぞ思ふ、崇徳院

1190 DATA淡路島 かのよ千鳥の なく声に、
幾夜ねざめぬ 須磨の関守、源兼昌

1200 DATA秋風に たなびく雲の たえ間より、
もれいづる月の かげのさやけさ、左京大
夫頼朝

1210 DATA長からむ 心もしらず 黒髪のみ
だれてけさは 物をこそ思へ、待賢門院堀河

1220 DATAほととぎす 鳴きつる方を な
がむれば、ただありあけの 月ぞ残れる、後徳大
寺左大臣

1230 DATA思ひわび さいてもいちは ある
ものを、憂きにたへぬは 涙なりけり、道因法
師

1240 DATA世の中よ 道こそなけれ 思ひ入
る、山の奥にも 鹿ぞ鳴くなる、皇太后宮大夫
俊成

1250 DATAながらへば またこのごろや し
のばれむ、憂しと見し世ぞ 今は恋しき、藤原
清輔朝臣

1260 DATA夜もすがら 物思ふころは 明け
やらで、闇のひまさへ つれなかりけり、後思
法師

1270 DATAなげけとて 月やは物を 思はず
か、こころ顔なる わが涙かな、西行法師

1280 DATA村雨の 露もまだぬ まきの葉
に、霧たちのぼる 秋の夕ぐれ、赤蓮法師

1290 DATA難波江の 声のかりねの ひとよ
ゆえ、みをつくしてや 恋ひわたるべき、皇嘉
門院別当

1300 DATA玉のをよ たえなばたえぬ な
がらへば、忍ぶることの 弱りもぞする、式子内
親王

1310 DATA見せばやな 雄島のあまの 袖だ
にも、ぬれにぞぬれし 色はかはらず、殷富門
院大輔

1320 DATAきりぎりす 鳴くや霜夜の さむ
しさに、衣かたしき ひとりかも寝む、後京都
攝政前太政大臣

1330 DATAわが袖は 潮干にみえぬ 沖の石
の、人こそしらね かわくまもなし、二条院親
岐

1340 DATA世の中は つねにもがもな なぎ
さご、あまの小舟の つなでかなしも、鎌倉
右大臣

1350 DATA吉野の 山の秋風 さ夜ふけて、
ふるさと寒く 衣うつなり、参議惟経

1360 DATAおほけなく うき世の民に おほ
ふかな、わが立つそまに 昌染の袖、前大僧正
慈円

1370 DATA花さそふ 嵐の庭の 雪ならで、ふ
りゆくものは わが身なりけり、入道前太政
大臣

1380 DATAこぬえを まつほの浦の タな
に、焼くやもしほの 身もこがれつつ、権中納
言定家

1390 DATA風そよぐ ならの小川の 夕ぐれ
は、みそぎぞ夏の しるしなりける、從二位家
隆

1400 DATA人もをし 人もうらめし あぢき
なく、世を思ふゆえに 物思ふ身は、後鳥羽院

1410 DATAももしきや ふるき軒ばの のし
ぶにも、なほあまりある 音なりけり、順徳院

めざせ1番!

MSX MSX2/2+RAM32K by 村上智洋

▶遊び方は30ページ

変数の意味

自分の能力値

K.....国語の得点
S.....数学の得点
R.....理科の得点
Y.....社会の得点
E.....英語の得点
GK.....合計得点

全生徒の能力値

EG(n).....英語の学力、得点
GO(n).....合計得点
HP(n).....体力
KG(n).....国語の学力、得点
RG(n).....理科の学力、得点
SG(n).....数学の学力、得点

ST(n).....集中力
SY(n).....社会の学力、得点
※以上の配列変数すべての添字
nは生徒の番号。n=1のとき
自分、1以外はコンピュータが
管理する、ほかの生徒をさす

その他の変数

A、B、C、G.....汎用
A\$, B\$.....スプライトパタ
ーン定義用
A(n)、KA.....自分以外の生
徒の学力設定用
CC、CH\$.....キャラクタの
色とパターン設定用
GZ.....午前か午後か
1:午前
4:午後

KK.....ゲームレベル、自分以
外の生徒の学力に関係
M\$(n).....コマンド用文字列。
コマンド表示時に、M\$(n)か
らM\$(n+コマンド選択肢数
-1)までを表示
OK.....親がいるかどうか
0:いない
1:いる
TA.....コマンドの選択肢の数
TS.....テストまでの日数
SB.....「勉強する」コマンドで
の、キー入力をしなかった時間
のカウンタ
YK.....ゲームセンターで不良
にたかられたかどうかのフラグ
(帰宅後のデモ、体力、集中力の
変化に影響)

Y.....カーソルのY座標
Z.....現在の時間

プログラム解説

初期設定

10 REM文
20 画面初期化/ゲームレベル
入力
30 太文字処理
40 スプライトパターン作成/
キャラクタの色設定
50 自分以外の生徒の能力値設
定

タイトル画面

70 REM文
80 タイトル画面表示

メイン画面表示

90 REM文

100 自分の能力値設定

110~140 メイン画面表示

150~230 自分の能力値が上限、下限をこえたときの補正

240~250 メイン画面の文字表示

260 親がもどってくる処理

■メインルーチン

270 REM文

280 メインコマンド文字列表示

290 メインコマンド選択、決定処理／各コマンドの処理ルーチンヘジャンプ

■「勉強する」

300 教科を選択

310 REM文

320~340 カーソル左右のキー入力／キー入力をしなかった時間のカウント／カウンタが一定値をこえたら親がおこる処理／勉強の結果計算

350~360 勉強の結果表示／学力更新

370 時間をすすめる／行140へ

■「休憩」

380 メッセージ表示／能力値の増減計算／時間をすすめる

■「ゲーセンに行く」

390~410 いいわけ選択／いいわけに失敗したばあいの親がおこる処理／時間をすすめる

420~430 でかけるデモ

440 たかられたときの処理

450 能力値の増減計算

460~470 帰ってきたデモ／時間をすすめる

■「説教してもらおう」

480 親がいないばあいメッセージを表示し、コマンド選択にもどる／メッセージ表示

490 説教のデモ

500 メッセージ表示／能力値増減／時間をすすめる

■「M・FANを読む」

510 いいわけ選択

520 いいわけに失敗したばあいの親がおこる処理／時間をすすめる

530~540 メッセージ表示／能力値増減／時間をすすめる／行

140へ

■「親をへやからだす」

550 もし親がすでにいなかったらメッセージを表示し、コマンド選択にもどる／いいわけ選択

560 いいわけに失敗したばあいの親がおこる処理／時間をすすめる

570~580 親がでていくデモ／時間をすすめる

■「寝る」の処理

590 時間が早すぎるばあい親がおこる処理／時間をすすめる

600~610 寝るデモ／1日経過

■テスト

620 REM文

630~720 全生徒の各教科の得点、合計得点計算

730~740 自分の成績表示

750 全員の合計点数と順位表示

760 ゲームレベルが3以上なら行770へ、そうでなければ再スタート

■エンディング

770 REM文

780 エンディングの条件判定

790 入院中だったら行800へ、そうでなければ条件によって各エンディングへ分岐

800 エンディング1／行1010へ

810~830 エンディング2／行1010へ

840~850 エンディング3／行1010へ

860~880 エンディング4／行1010へ

890~920 エンディング5／行1010へ

930~950 エンディング6／行1010へ

960~1000 エンディング7／行1010へ

1010 「THE END」表示／再スタート

■サブルーチン

1020 REM文

1030~1060 コマンド選択時のカーソル移動、コマンド決定サブ

1070~1080 親が怒ったときの竹刀を投げる処理サブ

1090~1110 入院時の処理サブ

1120~1160 時間経過サブ

1170 スペースキー入力待ちサブ

1180 効果音終了待ちサブ

1190 コマンド画面消去サブ

1200 ウェイトサブ

■データ

1210 REM文

1220~1240 スプライトパターンデータ

1250 キャラクタの色およびパターンデータ

1260 コマンド用文字列データ (おさだ)

プログラマからひとこと

コツ教えます

初投稿初採用。採用通知を見たときむちゃびびって、うそっちゃうと思った。MSX歴6年、プログラム歴4年、Mファン歴2年8か月のこの僕が作ったゲームが採用されるとは……。すげーうれしい。さて、このゲームですが、プログラムが超えない／ゲームの内容のわりにはプログラムが長い／テスト中のときに3年くらい待つ／ などといってるがエンディングはけっこうありました。レベル5で1番とるコツといえばロクなコマンドはせず勉強をしまくり、体力が減ったらきゅうけいするよりゲーセンに行くほうが効率がいいぞ(失敗する可能性が多いが……。)。集中力が減ったら説教してもらい、テスト1日前はなるべくはやくなる／ これで1番になります(?)。最後に、やす、神ちゃん、二井マン、その他鼓ヶ浦中のみんな、載ったぞ／

村上智洋 三重・13歳



[illegible]



バスドライバー

MSX **R** 専用 by 福留英明

▶遊び方は31ページ

ファイル解説

■BASICファイル

B—ORIVER.F04

スタート用プログラム。画面初期化、BUSDRIVE.FDを起動

BUSORIVE.F0

各マシン語ファイル、データファイルをRAMディスクのルートディレクトリにコピー、マシン語ファイル読みこみ、MAINPROG.BUSを起動

MAINPROG.BUS

ゲームのメニュー画面、コース作成などのプログラム

■マシン語ファイル

BM.BIN

メインルーチンのマシン語プロ

グラム。BUSDRIVE.FDが呼び出して使用する

SUBPACK.BIN

マシン語のサブルーチンのあつまり。BUSDRIVE.FDが呼び出して使用する

■データファイル

TIRESPR.BIN

スプライトパターンデータのBSAVE形式ファイル。MAINPROG.BUSで読みこんで使用する

SINOATA.BIN

SIN0°~SIN90°のデータ。BUSDRIVE.FDで読みこんで使用する

TRACE1~9.DAT

コース1~9のトレースモード用のデータ

RECORD.0AT

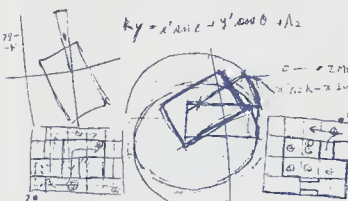
各コースの最高タイムのデータ

(おさだ)

プログラマからひとこと

タカシ

このゲーム、本物の車の運転がじょうずな人は、はっきりいっていきなりうまいようです。逆に、もしあなたがこのゲームをやっているうちにリセットしたくなったら、私はあなたに車の運転をしないことを勧めます。事故はみんなが嫌ですからね。事故といえば、教習所で見た教習30「事故」の映画、あれおかしかったなあ。知らない人のためにあらすじを書くと、(若い男女がドライブをしている)、「ちょっとオ、タカシ(仮名)。スピード出しすぎじゃないのオ?」、「ばかやろう。俺の運転テクニックを知らないな/」キュッキキ(男がカーブをせめだした。おきれ顔の女)「どうだあ、見たか。(トラック登場)あ、ガヒヨ//」と、まあ予想どおりの結果となるわけですが、これがファルムの古さと演技のわざとらしさですごく滑稽(こっけい)で変。機会があったら、ぜひ本物を見てください。



ゲームを玩ぶ時は117もこんな感じです。

福留英明 東京・22歳



COMPANY

カンパニー

MSX 2/2+VRAM128 by FRIEVE

▶遊び方は32ページ

ファイル解説

■BASICファイル

RUN—COMP.F04

スタート用プログラム。BGMドライバ組みこみ、COMPANY1.BAS起動

COMPANY1.BAS

タイトル表示、COMPANY.BAS起動

COMPANY.BAS

ゲームのメインプログラム

COMPANY2.BAS

エンディング用プログラム

■マシン語ファイル

COMPANY5.OBJ

F音源があるかのチェックプログラム。RUN—COMP.FD4で呼びだす

COMPANY.FM

オープニング、メインのBGM

プログラム。RUN—COMP.FD4で呼びだす

COMPANY2.FM

エンディングのBGMプログラム。COMPANY2.BASで呼びだす

■データファイル

COMPANY.PIC

ゲーム中のグラフィックデータ。COMPANY.BASがページ1に読みこんで使用する

COMPANY1.PIC

タイトルのグラフィックデータ。COMPANY1.BASがページ1に読みこんで使用する

COMPANY0~F.USD

ゲームのセーブデータ。セーブしたときにはじめて作成される(ファイル名の末尾の1字は16進数で、1~16番のデータに対応)

(おさだ)

プログラマからひとこと

じょうず、へたが思いっきり表れる

よかったー/ めでたく採用されたようですね。このゲームはじょうず、へたが思いっきり表れます。2度はプレイしないと社長ランクにはなれないでしょう。ところで、いまFRIEVEでは、FRIEVE内で製作されたDISK、TAPEの無料コピーを行っています。興味のある人は、僕までカタログ(?)を請求してください。あと、手紙をくれた人には1人1人返事を書いているはずですが、もし出したのに返事がないという人は連絡ください。いまプロコンに向けて(少し早いけど)RPGをつくってます(こりずに)。自分でも作っているゲームはだんだん進歩してきていると思うので、今度のものはやはりいままでのゲームより良くなるはずです。ひょっとすると、CM-32L(MIDI)に対応することも……。あんまり書くのとボツったときはすかしいのでやめます(すでに十分書いています)。ではまた今度。

FRIEVE 三重・15歳



ご意見・ご感想は(FRIEVE-A) 津東高校
〒514-23 三重県安曇郡安濃町荒木234 小林由幸 宛
〒514-03 三重県津市雲出本町1461-72 宮川 宛
そのおきさん、ひまな人は(FRIEVE-C) けいけん 高田高校
〒514-23 三重県安曇郡安濃町 田崎 109-9 宛 宛

アル甲5

#2 ヒット・アンド・ブローの思考ルーチン結果発表

4人のアルゴリズムが同率1位!

J	大阪・14歳	H&B-05.AL5
鳥丸おいけ	京都・24歳	H&B-07.AL5
浜田屋	秋田・18歳	H&B-08.AL5
万個珍歩	岐阜・22歳	H&B-17.AL5

※賞金は1万円は4人で分けあって2500円ずつとなります。

選考経過

優勝した諸君、おめでとう。

応募総数は、ひとり1点にしばった結果、18点だったが、そのうち1点はディスク不良のためロードできず、実質17点となった。

ひとり1本にしばるにあたって、投稿者の希望が推定できる場合は希望通りとし、推定できない場合は同一作者のアルゴリズムどうしを戦わせて決定した。なお、担当者の意図が十分に伝わらなかったのか、アルゴリズム解説のかわりにプログラム解説を書いたものも多かったため、書類選考による1次選抜は中止した。

17点のプログラムを4グループに分け、各プログラム8戦または8戦ずつのリーグ戦をおこなった。定数で乱数を初期化するため、先手は「0627」を、後手は「3642」を、解くことになったが、2グループについて同率1位が出たため、決定戦を同様に2戦ずつおこなった(予選とは別の問題)。付録ディスクには、この決定戦で敗れた日乃出武史(ファイル名H&B-01.AL5)、Qちゃん(H&B-11.AL5)、谷孝大(H&B-14.AL5)のプログラムも収録した。

決勝リーグも同様に別の問題で6戦ずつおこなったが、4点とも同じアルゴリズムのようで、まったく同じ結果になり、再戦しても異なる結果は期待できなかったため4点とも優勝とした。

乱数の初期化を統一したせいもあって、初手を乱数で決定しているものが敗れるという、担当者の意図しない結果を招来したのが残念だった。

優勝者のアルゴリズム

優勝した4点のアルゴリズムは、ひとりでいえば、「4つの数字を1つの数値と見なして、それまでの結果と矛盾しない(正解であり得る)最小値を出力

する」というものだ。

つまり、0123から始めて、同じ数字が含まれるものを除きながら1ずつ増やしていき、それを正解とした場合の過去の応答に対するヒット数・ブロー数を求め、実際のヒット数・ブロー数と一致したものを出力するということだ。

例えば、初手は必ず0123になるが、0ヒット1ブローだったとすると、ヒット数が0なので、どの数字も同じ桁に使う限りヒットにはなり得ないから、0×××が正解である可能性はない。したがって、最上位桁は1になる。

1×××は初手に対して最低1ブローとなるので、下位3桁は初手に使われていない数字でなければならず、結局、1456が2手目の応答となるわけだ。

担当者は、単に正解である可能性のある応答をするのは愚かであり、2手目と3手目の戦略が最も重要で、場合によっては正解である可能性のない応答もすべきだと考えていたので、このアルゴリズムが強いというのは、実に意外だった。太字にした考えは正しいのだが、実際の担当者の戦略は、このアルゴリズムより、やや弱いようだ。担当者が実際に10回戦って4勝4敗2引き分けだったが、それは一部、従来の戦略を放棄したせいで、従来の戦略を堅持したものに限ると、1勝4敗1引き分けとなる。

度数分布表

このアルゴリズムが、どの程度強いかわを示すために、考えられるすべての問題(10×9×8×7=5,040通りある)に対して何回で解けたかの度数分布表を作った。

解けた手数	左の手数で解けた問題数
1	1
2	13
3	109
4	596
5	1,668
6	1,768
7	752
8	129
9	5
計	5,040
平均	5.56

この表は、初手であたった問題が1つあり、2手目であたった問題が13あり、……9手目であたった問題が5あったことを示す。平均5.56手であたったわけだから、相当強いということがわかるだろう。

なお、この表は、独自に作成したプログラムで作ったため、優勝した各プログラムと一致しない可能性もないではない。

スピードについて

「最小値を選ぶ」という点は、強さという点ではあまり重要でないようだ。それまでの結果と矛盾しないものを選びさえすれば、どちらが強いかわかるには判定できない程度に強くなるように思われる。

しかし、スピードの点では大いに違いがある。といっても単に最小値を選んでいるだけでは、それほど速くない。高速化の余地があるという点にメリットがあるということだ。

実際に高速化をおこなっていたのは鳥丸おいけと浜田屋のふたりだが、偶然にも、次のようなまったく同じ高速化をおこなっていた(鳥丸おいけのプログラムのほうがわかりやすいし、ほんの少し速い)。

①ヒットが0のとき、各桁の数字は同じ桁に使わないようにする(ヒットが0だから、どの数字も同じ桁に使う限りヒットにはならない)

②ブローが0のとき、各桁の数字は他の桁に使わないようにする(ブローが



①優勝アルゴリズムは手強い

0だから、どの数字も他の桁に使うとヒットにならない)

③ヒットとブローの合計が4なら他の数字は使わないようにする(すべての桁のフラグを立てる)

いずれも、実際の手法としては、各数字の各桁における使用不可フラグを表わす配列を使っていた。例えば配列Fを使うとすると、数字8が1桁目に使えないなら、F(8, 0)のフラグを立てるわけだ。

なお、①と②については、一方が成立するときも、もう一方のチェックをおこなえば、0ヒット0ブローの場合にも対応する。

2つのプログラムの思考時間については、ターボRなら、まず申し分がないが、MSX2ではまあまあで、たまに数分考え込むこともある。

初手について

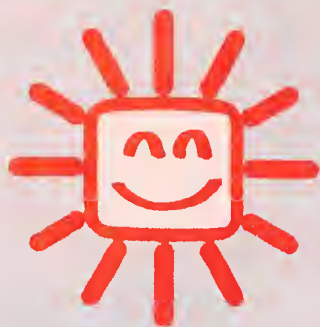
優勝した4点に共通して感じる不満は、初手がいつも同じということだ。不満の理由は3つあるが、感覚的にはわかると思うので、スペースの都合で省略する。

予選リーグで敗退したものを調べても、速くて強くて初手が一定でないものは見つからなかった。しかし、「矛盾しない最小値」を選ぶアルゴリズムでも、初手を一定にしないことは可能なのだ。2月号掲載のサンプルプログラムにヒントがある。

つまり、0~9を代入してシャッフルした配列をRとすると、例えば5941を出力することになったら、そのまま出力するのではなく、R(5)、R(9)、R(4)、R(1)を出力すればいいのだ。1回目の応答のときのみシャッフルすれば、整合性に問題は生じないし、メインの思考ルーチンはまったく変更する必要がない。どうして誰も思いつかなかったのだろうか?

(ANTARES)

■優勝者のアルゴリズム	初手	0123	ヒット	ブロー
	仮の正解	0124 0125 0126 : 0987 1023 : 1453 1456	3 3 3 : 1 2 : 1 0	0 0 0 : 0 2 : 1 1
				一致しないと正解ではありえない
				「0123」に対するヒット数とブロー数
				一致するので正解の可能性がある



あしたは 晴れだ!

今月のテーマ

オリジナリティを求めて

他人とおなじようだと いわれる
ことはまっぴらゴメンだ。だから
わたしはオリジナリティにこ
だわらずにはいられない。

オリジナリティー originality
y-[名] 独創力(性)、創造力、創
意、目新しさ、奇抜さ、風変わり。
英和辞典を開いてみるとそんな言
葉が並んでいる。みんなのなかで
はオリジナリティという項目にど
んな言葉が並んでいるのだろう。

●たとえば、服などはカットの仕
方、プリントの配置などでそのデ
ザイナーのオリジナリティとして
評価されるのでしょうか、プログ
ラムとしてはキャラクタ、ストー
リー、アルゴリズム等を指すので
はないでしょうか。「HP」、
「MP」の名称ですら他の作品でも
使われているように、一般化され
ています。アイコンの表示部分に
しても同様でしょう。パロディを
盗作とするかしないかでも大きく
ちがいます。TVドラマにしたっ
て、似た様な物ばかりですよ。

悩んだり、行きあたりばったり
のキャラクタに練りに練ったスト
ーリー。それを表現するため、盗
作かもしれませんが、他の投稿者
のプログラムを一部(全部や半分
は×)使用しても、できれば抜き
にして、それはそれで立派にひと
つの作品ではないでしょうか? =
千葉葉果・皆川正彦(28歳)

RPGにおけるコマンド選択式
の戦闘シーンや格闘ゲームにおけ
るダメージ制の戦いなどは、その
手のゲームになると必ず見受けら
れるのはあたりまえのことだ。し
かし、それをあたりまえのことと
して、すんなり受け入れてしま
うか、どうか問題だと思う。

「プログラムを一部使用する」
と書かれてあったが、「一部」と
は、「使用」とはどういうことを指
すのか、そのへんの判断はむずか
しい。次のTPM.COの手紙は、こ
の問題について、こう書いてあ
った。

●自分が試行錯誤して作ったもの
なら、結果的に似てしまっても盗
作じゃない。パッと流用したほう
うが楽だけど理解してないから、
あとから応用が効かなくて行きづ

まってしまうのではないでしょ
うか? あーでもない、こーでもな
いと悩む楽しみを大事にするのが
ボクのやり方。=東京都・TPM.
CO SOFT WORKS(24歳)

たとえ一部分でも他の人のプロ
グラムを使うという場合、ぜひ、
TPM.COのように、あーでもない、
こーでもないと思ひ、理解し
てから使うようにしてほしい。盗
作かなぜいけないことなのか。そ
れは、楽をして作品ができてしま
うからだといえる面もあるようだ。

●オリジナリティを追求しすぎる
と何もできなくなってしまう。だ
から何か1つだけ、ほかにはないも
のをもっていればそれでいいと思
う。=神奈川県・久保田正昭(15
歳)

「ほかにはないもの」を考えだ
すことが一苦労なんだよね。

●オリジナリティとは作者の人間
性である。主義主張でもいい、心
情描写でもいい。ともかく自分の
内面の何かを表現し、それを得た作
品こそが、オリジナリティを有す
るといえる。仮にもコンピュータ
ゲームを芸術の一分野とみなすな
らば、グラフィックや音楽、シナ
リオ等の完成度といった方面にで
はなく、芸術そのものの動機であ
る「自己表現」に目を向けるべき
である。その点で、TPM.CO氏は
成功しているのではないかと。=京
都府・Nari.(19歳)

「オリジナリティ=作者」とい
うのはいまの意見。というならば、
様々なアマチュアプログラマから
生まれてきた、すべてのゲームに
オリジナリティは存在する(の
かな?)。

●オリジナリティというものは、
よく絶対的な見方をされたりしま
すが、そういうものではありません。
また、オリジナリティのまっ
たくない作品は抵抗感なく受け入
れられるかわりに、作った人の実
益はありません。結局のところ、
本当に強い(人に受け入れられな
いくらい)個性を持った作品と、今

までのものマナに近い作品はど
ちらがいい、というより、この相反
する2つのタイプはたがいに相手
がいなければならたないのでは
ないでしょうか? =大阪府・遠藤
吉紀(17歳)

●オリジナリティなどは存在しな
いと思う。結局、どこかはみんな
がまねているのだ。ただ、それが
どこまで似ていないかだけだと思
う。いちご味とミルク味のキャラ
メルがちがうと思う。シューテ
ィングなどは縦スクロールと横ス
クロールがちがいで、ずいぶんち
がうゲームに見えるもの。どこ
までちがうゲームに見えるかが、
俗にいうオリジナリティだと思
う。=岩手県・歩く蓄音機(15歳)

縦スクロールのシューティング
ゲームをはじめて見て、自分はち
がうスクロールをするゲームを作
ろうとする思いが作者の自己表現
オリジナリティなんだろうね。

●ゲームというのはそもそもおも
しむければいいのであって、オリ
ジナリティがどうのこうのとい
う物ではないと思う。無からは何も
生まれないのだから、何か生まれ
るときには必ず何か素となる物
があるはず。そして、新しい物とい
うのは既存の物に何かしら加わ
った物であって、やはりそれもオリ
ジナリティとはいいいがたい。わ
たしが作った「マウス大相撲」(92年
9月情報号掲載)はマウスの新し
い使い方として編集部に出けたよ
うだが、しよせんこれも素は紙相
撲、オリジナリティなどないのだ。
うまいええないが、つまり、新し
い物を生み出す時に、既存の物と
何を加えるかの選択が重要なのだ。
と私は思う。=高知県・ZEEDEN
岡林だい(16歳)

『マウス大相撲』は紙相撲がも
とになってできていたとしても、
マウスをコントローラーとしてで
はなく、「力士」としてゲームに使
ったことが新鮮だった。これはい
ちご味のキャラメルをミルク味に
した程度のちがいがいいのかな、
(ち)

それとも、もっとすぐれたレベル
のものなのか。わたしは誰にも考
えつかないような、あの新しいマ
ウスの使い方にオリジナリティを
感じたので、あの作品を評価した。

●今回はなぜ市販ゲームに似てし
まうか考えてみた。まず、考えら
れるのは、自分の作品にも市販ゲ
ームのよい所、おもしろい所を使
いたいという考えがあるためでは
ないかと思ひます。そのため、せ
つかく自分で考えたオリジナリ
ティがうすれてしまい、採用され
てもよい作品が採用をのがしてし
まう結果になってしまうのではない
でしょうか? 今後、作品を送ろ
うとしている方へひとこといわせ
てください。もし、自分の作品に
市販ゲームに似たところがあるな
ら、その点をなおしてオリジナリ
ティのある作品にしてください。
=宮城県・川村信男(16歳)

似てしまったのはしょうがない。
無理に直そうとすればかえってゲ
ームバランスが悪くなり、つま
らないゲームになる可能性がある。
べつにゲームを作って金儲けをし
ているプロじゃない、アマチュア
プログラマなのだから、なんでも
作ってみるのはい経験になるよ。

●何十万、何百万とMSXユーザ
ーがいるなかで、その人でなきゃ考
えつかない、その人でなきゃ組め
ないプログラムが毎月、毎月ごま
んと寄せられてきますよね。うま
くいえないけど、そういう固有の
センスを持った作品って「オリジ
ナリティの結晶」だと思います。
=宮城県・稲村雅孝(?)歳)

どの作品にもオリジナリティは
ある。ただ、それが、手本とした
作品の影響が強かったり、自己主
張が弱かったり、プログラムテク
ニックが未熟だったりのため、
よく見えない場合があるのだろう。
偉大な先人の言葉をかりてい
え「99パーセントの努力と1パー
セントのひらめき」で生まれてく
るのがオリジナリティかもしれない。
(ち)

次号のテーマは?

今月からMファンは月刊誌から隔月刊誌になったため、3月情報号で募集したテーマ「ファンダム班と一問一答」を次号(6・7月合併号)のテーマとします。プログラム、ゲーム、その他なんでもOKですから、ファンダム班員に答えてもらいたいと思う質問を書いて送ってきてね。しめ切りは3月18日。

MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム



★今月のテーマ／パナソニックのプリンタFS-PC1特集

どういうわけか、最近古い機種やアプリケーションソフトの質問が多い。本屋さんにはMSXの入門書がまだあって、よくみると発行が1986年なんてことも。きっとそんな本を見ての質問

だろう。それと中古で買う人が意外に多いのだろうか。そういうわけで、今月はパナソニックの48ドット熱転写カラープリンタFS-PC1(1989年発売)の質問にまとめてお答えしよう。

Q 僕はパナソニック製のMSXを持っています。今度ソニー製の外付けドライブを買おうと思っています。でも、パナソニック製なのでちゃんと接続できるでしょうか。

(岐阜県不破郡・水野雅晴くん・17才)

A 問題なし。だいじょうぶ。

MSXというのは統一規格がウリなんだから、動かないなんて心配はMSXに対してかわいそう。何の心配もいらない。

Q とうとう正月にプリンタ(パナソニックFS-PC1)を買っちゃったが、ST内蔵のワープロやBASICのリスト印字やDOS2のテキストファイルを印字して楽しんでいます。が、どうしてもBASICの自作プログラムで画面のハードコピー(特に部分コピー)ができないのです。付属グラフィックのエディタや『グラフサウルスVer.2.0』ではできますが、PC1の説明書や『MSX-Datapak』を読んでもわかりません。BASICで画面コピーをするにはどうしたらよいでしょうか。

(東京都昭島市・田名部誠一くん・17才)

A VRAMを勉強するか、あきらめるかどちらか。

BASICで作成した画面のモノクロのハードコピーを取るには、VRAMの内容を変換してプリントする必要がある。手順としては、①VRAMからのデータの取り出し②取り出したデータをプリントに合うように変換③1行分を印字、というぐ

あい。むずかしいのは、各SCREENモードごとに画面の構成やVRAMのデータ構造が違ふという点。そのためには、印刷するSCREENモードのVRAMの構成について勉強すること。ひとことではとても答えられない。

ちなみに、大昔のパナソニックのMSX(FS-4000シリーズ)のマニュアルにはそのサンプル・プログラムが掲載されている。

Q パナソニックのプリンタFS-PC1を使ってSCREEN7や12のCGをフルカラーで印刷する方法はありませんか。

(千葉県市川市・中鉢久男くん・17才)

A ない。

残念だけど、SCREEN7や12をフルカラーで印刷する方法はないのである。SCREEN8のCGならA1WX、ST、GTに付属している「カラー印刷ツール」を使えばOK。

Q 『グラフサウルス』で書いた絵をプリントアウトするときに、ピッチを00にしても2ミリほどのすき間ができてしまいます。何かきれいに印刷する方法はありますか。使用プリンタはパナソニックのFS-PC1です。

(愛知県小牧市・松本芳典・17才)

A ある。

とはいったものの、松本さんがいま持っている『グラフサウルス』ではムリである。じつは初期出荷のもののみ、PC1の印字に関して未処理のバグが残っ

ていたのだ。ビッツに問い合わせを(☎03-3479-4558)。

この機会に補足しておく、プリンタ側に改行ピッチの指定が1/120、1/180の2種類あり、いずれもソフトよりハード優先。また電源を入れたときに指定されてたほうが優先となる。細かいことだけど、意外にひっかかる点なので。

Q 『MSXペーしっ君』の種類とその動作内容、またその値段とどこで販売されているかを教えてください。また、それを使ってファンダムのターボR専用のゲームができるかどうかお願いします。

(宮崎県延岡市・黒木裕次・17才)

A はいはい。

『MSXペーしっ君』とは、コンパイラのこと。BASICのプログラムを多少改造して、いっぺんにマシン語に置き換えるプログラムである。マシン語になれば、当然処理速度は高速になる。

種類はブラザー工業のTAKERUで販売されている『MSXマガジン・プログラム・サービス1992年5月号』のみ現在でも手に入る。MSX2以降のプログラムなら使用可。また、ターボR(R800)の命令もサポートされているので、ターボR専用のプログラムもOKである。価格は消費税こみで3500円。TAKERUへの問い合わせは☎052-824-2493、Mマガは☎03-3796-1919。

つぎのファンダムの件だけど、ファンダムの「ターボR専用」と書いたゲームがこれを使えば、ターボRで遊ぶのと同じように遊べるとお考えならそれは間違い。「ターボR専用」とは、ターボRの命令を使ったソフトということで、ようするにパナソニックのFS-A1STとGTでしか動作しないものを指す。「高速でプログラムを動作させなければいけない」という意味ではない。

Q パナソニックのA1WSXにもう1ドライブをつけた場合、2ドライブ対応のゲームソフトは動きますか。また外付けドライブ不可のものが、サンヨーの2ドライブ(WAVY70FD)で動きますか。

(千葉県松戸市・長岡立太・19才)

A 両方とも動く。

最初の質問だが、2ドライブ対応のゲームソフトが少ないので、答えになっているかどうか。世のなかにまったくないとはいきれないが、あまり見たことはない。2ドライブは便利だが、1ドライブユーザーがあまりにも多いためののだ。

つぎに、外付けドライブ不可の件は問題ない。よくゲームソフトのパッケージに「外付けドライブ不可」とあるのは、ドライブを内蔵していないMSXが、増設ドライブをスロットに差しして使用する場合を指しているからだ。だからふつうの2ドライブは問題ない。

お便り、つつこみ
待ってます

MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

FM 音樂節

大阪でちょっとしたライブをやってきたんだけど、システム100Mという昔のアナログ・シンセでわずか9音のアナログ・シーケンサを走らせるコーナーもあった。ひさびさに聴くホンモノのクラフトワークという感じ。PAを通して音抜けが良いのはびっくりしました。昔のものにも良い味がある。



楽評・よっちゃん

ジャマイカのチープなシンセを使ったレゲエ
オリジナル

ファンキー・ヤンキー

◎ZEEDEN岡林だい 高知・16歳

ブレイク・ビートとラガ・テクノを意識したという、このオリジナル曲は、普通のゲーム・ミュージックで聴くのととはかなり異なった世界を展開している。ヘンテコなメロディ間のぬけたブラスのヘナヘナ音など、はっぴりいい感じ。リズムのブレイクやドラムにPSGのアンサンブルなどもかなり工夫されています。さらに良くするとすれば、リズムに縦と横に揺れる感じを出すこと。これは、正直にジャマイカのチープなシンセを使ったラゲエを好きになるのが早道だ。

FUNKY-Y .ORG

```

100 '
110 ' ===== ファンキー・ヤンキー =====
120 ' CDMPOSED BY DAI OKABAYASHI
130 ' PRODUCED BY A.H.Z. (<1993>)
140 '
150 CLEAR$000:_MUSIC(1,0,2,1,1,1,1):DEF$
TRA-U:DEFINTV-Z:Z=1:DIME$(15),FX(15),GX
(15),A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),E(Z),R(Z),P(Z),
5,2),G(Z):_VOICECOPY(Q$1,FX):_VOICECOPY
(Q$7,GX):FDRX=A*OT13:(EX(X)=(FX(X)*6+GX(X))
2):NEXT:_VOICECOPY(EX,G*63)
160 ' _____ FACTOR A < FM-Ch.1&2 >
170 AF="063Y1,198Y2,3Y3,Z"
180 A(2)="06V15L16R04CDE8CDD8E4.&E1>Q8C1
&C1<"
190 A(3)="04CDE8R2,04CDQ8E8&E2,&E1>Q8C1<
200 A(4)="04CDE8CDE8CDQ8E4,04CDE8CDE8CDQ
8E4,&E1>C1<"
210 A(5)="049Y0,124RQ8CDE8&E4CDE8RCDE8CD
E8>C4CDE8CDE8&E2"+AF+">C1<"
220 A(6)="R1R1Y,103Q4CDE16Y1,25>CDE16Y
R1Y1,198"
230 A(7)="054Y1,84Q4CDQ8E8&E2."&AF
240 ' _____ FACTOR B < FM-Ch.3 >
250 B0="Y18,130&G&Y18,135&G&Y18,140&G&Y1
8,145&G&Y18,150&G&Y18,155&G&Y18,160&G&Y1
8,165&G&Y18,160&G&Y18,155&G&Y18,150&G&Y1
8,145&G&Y18,140&G&Y18,135&G&Y18,130&G&Y1
8,125&G&Y18"
260 BF="00606V15L32R1R1"&B0+"&Y18,120&G&Y
18,110&G&Y18,100&G&Y18,85&G&Y18,70&G&Y18
,50&G&Y18,40&G&Y18,30&G&Y18"

```

```

270 B(2)="&4805Q8V15L16R1R1R1"+B0:B(3)="
    L16R1R1"+B0:B(4)=B(3)
280 B(5)="L32R1R1R1.V13"+B0:B(6)="L16>V1
    3R1"+B0+"<V15"
290 > " " FACTOR C < FM-Ch.4 >
300 C(2)="?&24V100S1320B8C2.&C+&D&D+&E&D+&
    D&C+&C&C1>C1&C1<"
310 C(3)="?C4&C+&D&D+&E&F&F+&G&G+&G&F+&F&
    E&D+&D&C+&C&C4&C+&D&D+&E&F&F+&G&G+&G&F+&
    F&E&D+&D&C+&C&C1.&C1<"
320 C(4)="?C2.&C+&D&D+&E&D+&D&C+&C&C2.&C&
    C+&D&D+&E&F&F+&G&G+&G&F+&D&E&D+&D&C+&C2.&
    >C1<"
330 > " " FACTOR D < FM-Ch.5 >
340 DF="?&0050S0L32V0&CVC1+C+V2D&DV3D+D+V4
    EEVSFFV6F+&V7GGV8G+&V9AAV10A+&V11B8>V1
    12CCV13C+&V14DDV15C+&V10E+&
350 D0="?V9C&V8C7C6V5C&V4C&V3C&V2C&V3C&V4C&V5
    C&V6C&V7C&V8C&V9C&V10C"
360 D(1)="?D&L8"+D0+"L16"+D0+D0
370 > " " FACTOR E < FM-Ch.6 >
380 E(1)="?&3303V13L160&F&Q4FFR2R8.R320&G
    320&F&Q4FFR2.R8F&R&D6F&Q4FFR&F&D6F&R&F&Q4FF
    Q6&R04&G&V11"
390 E(2)="?V1204F&R.R16RV11Q6F&Q4FFR&Q4V12F
    8.R16RV11Q6F&Q4FFR&F&D6F&R&Q4FF&Q6F&R&V12Q4F
    8.R16RQ4V11F&R&F&V12G&G8":E(7)="?V11Q4F&R&R
    2"
400 > " " FACTOR R < FM-RHYTHM >
410 RF="?&A15V&B22.&Y&Z3,56Y33,5Y38,8Y40,
    6C1H!8!48!48!48!45!H!8!48!48!48!48!48!48!48!48!
    C!M16R!165!M165!M165!M165!M165!M165!M165!M165!
    M!M16S!16Y24,186"
420 R0="?B!H16M8M16S!C!8M88!16M16M8Y24,25
    5M!S!C16R16M!165!M!16Y24,186"
430 R(1)=R0+R0+R0+R0+R0+R0+R0+R0+R0+R0+R0+R0+R0+
    M&Y24,255M!S!165!165!M!165!M!16Y24,186"
440 R(5)="?R1R1R1R2.Y24,255M!S!C16S!C16S!
    M!C16M!S!C16Y24,186"
450 R(6)="?R516S16S&R5165165&R1R2.B!S!C16
    R16C16S!C16"
460 R1="Y24,2558M!S!16R16S!M!16M!S!16Y2
    4,186"
470 R(7)="?B!2."+R1:R(8)=R(7):R(9)=R(7)+?
    Y24,186"
480 R(10)="?B!8B!16B!16"+R1+"B!8B!16B!16"
    +R1
490 R(11)=R1+R1+R1+Y24,255M!S!8!16S!C16
    5!M!C16M!S!C16Y24,186"
500 > " " FACTOR P < PS&G-Ch.A:NDISE >
510 PF="?07L45&0900&CCS10M105&C50M340&C1M1
    100C510M1200CL16S0M340&C8M1800&CC510M4600
    C2.S0M3500&CCC"
520 P0="?M400&CCR16CV12C&S0M800&CCM460&CCC&C
    3300&C.M2800C"
530 P(1)="?S0"+P0+P0+P0+P0+"M400&CCR16CV12C&S
    0M800&CCM460&CCC&CM2800&CCC"
540 P(5)="?R1R1S10M5000C2.50M4000&CCC":P(6)="?S10M11
    00C4510M001800&CC&C2000C&S10M1100
    C450M1800&CCM2400&C&R1R2.M3500&C&M2200C"
550 P1="M3600&C&M2300C"
560 P(7)="?S10M30&CC2.S0"+P1:P(8)="?M700C2.
    "+P1:P(9)=B(8):P(10)="?M600&C&CC"+P1+"M60
    0&C&CC"+P1:P(11)=P1+P1+P1+"M2800&CCC"
570 > " " FACTOR 5 < PS&G-Ch.B:TONE >
580 S0="?V15&V13F&B&V&E4D0":S1="?V15&V6F"
590 SF="F05L32+50+R8"+S0+S1+S1+S1+S1+S1+S1+S1+S1+S1
    +S1+R1+S18A+V14AG+V13GF+V12F&V10+V10&V10
    +CV9+C&B+Y&B&AG+V7GF+V6F&V5D+V4C+C+Y"
600 S2="?CD&C&D&E&E&F&F&F&G&F&F&D&E&C&A&D&B"

```

```

620 0=----- FACTOR G < P5G-CH.C:TDNE >
630 G0="V15FV13E7DV3DC":G1="V15FV5E"
640 GF="05L32"+G0+"R"+G0+G1+G1+"R8"+G1+G
0+G1+"RV15BA+V14AG+V13GF+V12FEV11D+DV10C
+CV9<BA+V8AG+V7GF+V6FEV5D+DV4C+>"+G0+"
65"
660 G2="V13GV11FV9GV6F":G3="V13GV9F"
660 G4="R"+G2+"V6EV4DV2CV0CR8"+G2+"R8"+G
2
670 G(1)=G4+G4+G4+"R4."+G3+G3+"R8"+G3+"R
8"+G3+G3+G3
680 G(2)=G4+G4+G4+"R"+G2+"V6EV4DV2CV0CR8
"+G3+G3+G3+"R8"+G3+G3
690 G(6)="R1R2.V10CBCBC8C8R1":G(8)="V13O
7GRCRC8CBCBR2"
700 G(9)="V11RDADADADADADAR4.":G(10)="V1
2EGEGEGEGEGEGR8V14EFEFEFEFEFEFR8"
710 G5="ABABABABABAB8":G6="CDCDCDCDCDCD"
720 G(11)="V14L48"+G5+G5+"V15"+G6+"L32CD
C<BEGC<B>06"
730 0=----- PREPARATIONS -----
740 SOUND6,0:SOUND7,8:01110001
750 _PITCH(440):_TRANSPOSE(-1):POKE&HFA2
C,48:PDKE&HFA3C,84
760 HP="12345623478989AB"
770 0=----- PLAY MUSIC -----
780 T="T136":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
790 PLAY#2,AF,8F,"",DF,"",RF,PF,5F,GF
800 FORV=1TOLEN(H)
810 W=VAL("8H"+MID$(HP,V,1))
820 X=1-(W5)+(W-1):Y=2-(W55)+(W-2)+(W-1
):Z=2-(W4)+1(W-2)+(W+1)
830 PLAY#2,A(W),B(W),C(W),D(X),E(Y),R(X)
,P(X),5(Z),G(Z)
840 NEXT V
850 GOTOB00

```

ちょっとダークで迫力あるイメージ

オリジナル

HUMANISE

●OUT OF MEMORY 山口・?歳

3拍子のゴジラなワルツとヘビメタ的な4拍子が交錯する、独特な曲だ。キーになっているのは、ちょっとファズがかかっているように聴こえるブラスの音色。これが、曲のちょっとダークで迫力のあるイメージを決定している。単純な2部構成なのだが、ワルツと4拍子の部分の対比(テンポもうまい)がうまいっている。こういった世界を追求するなら、『パースペクティブ』や『アナザー・ゲーム』といった、ちょっと昔のP-MODELを推薦します。増4度を多用した、独特のリフとユニークな歌詞がすごい。

Notes' notes ノーツ・ノーツ

いきなりですが、ちなみに、前回から掲載リストは「～.ORG」、付録ディスク収録ファイルは「～.FM4」と区別しています。掲載リストが作者のオリジナルで、収録ファイルのほうは付録ディスクの都合で変更しています。

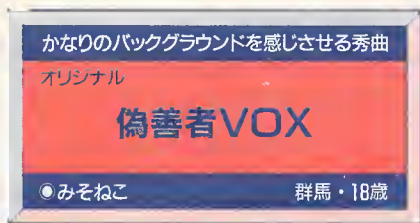
通の方は収録ファイルをオリジナルにもどしてから聴いてください。手を加えた部分にはREM文をつけるなどしているので作業はかんたんです。

■ファンキー・ヤンキー
ZEEEDEN岡林だい「5か月連続採

用。とてもうれしい。先月の「QUEER CITY」とは少し雰囲気の違いの曲です。ブレイクビーツをねらって作ったんですが、どうでしょうか……。少しテンポをあげるとおもしろいかもしれません。ところで、FM音楽館の

作品を集めたムックというのはどうでしょう。私はほしい」

■HUMANOISE
OUT OF MEMORY「採用ありが
とうございます。変な曲です。入院中
だったので少々ぼけています。続けて



こちらはゲームミュージックというよりは、フュージョンぽいオリジナル曲。こういうのもカシオペアの流れなのでしょうか？ ドラムの16ビートが相当複雑でイカス。4分くらいの長めの曲で、構成もかなり凝ってます。1つ1つの音色や、それぞれのフレーズの組み合わせ方も、かなりのバックグラウンドを感じさせる優秀なものです。エンディングでおとなしくなっているのがちょっと謎。

VOX .ORG

```

10 '----- GIZENSHA VOX
20 CLEAR9999: MUSIC(1:0,1,1,1,1,1,1):DEF
5 TRA-U:DIMXX(15),YX(15):FORZ=5T013:READW
:XX(Z)=VAL("&H"+):NEXT:FORZ=5T013:READW
:YX(Z)=VAL("&H"+):NEXT:SOUND7,49:50UND6
3:DATA9,,D1,92,,2167,58F,4,,131,10CF
,,1267,5E0
30 '----- MML
40 T="T150"
50 A="Q6C#4Q2C#R8C#R8C#R8CR8C":A0="a6306
V516#+A:"Q6B4Q2BR8BRBBR8"CR8"
60 A1="Q06Q6C#4Q2C#R8C#R8C#R8CR8C" Q6B4Q2B
R8V4B)V3C)V2B)V1B(CV8B)V15B>>CV7Q2C8"
70 A3=A+"Q6BR8V4BR8V3BR8V2BR8V1BR8VB8"
80 A="R4#R4B,ER8D#16":8="V7BQ616Q0">+A+
A:C=A+"Q20DV4":A4="O7+B":B4="O6"+B:C4="D
4"+B:A5=C+"G#2B-2":B5=C+"D#2F2":C5=C+"C
2">C#2":A6=A+"Q3V305B4.">CC#8CC&B&4":B6=A+
"Q3V305G#4.">B-8AAG#8G#4":C6=A+"Q3V305E4
.F#8F8EE4E"
90 A="Q805316V9R8BF32F#32R16FR16CF32F#.R
16#R16FR16CF16CF32F.R16#F#CF#8CF#8CF#BCG8."
:A7="O6"+A:A9="O7"+A
100 AA="RBF32F#32R16FR16CF16CF32F#32R16F3
2F#32R16FR16CF":AA=A+F#CB8#8CF#8G8G#8R
.GB8":AA=A+"O5"
110 AB="W06R8B-2.BBRB8-2.BB":AC="R8B-2.B
R8B8-4.B-R16AG#R16G#R16G#>":AD="R8B-2BB0
50B8-AB-AL32B-AB-AB16G#C8CC#1CG6F8016F8.
120 AH="05RL1606V13R8G6V6G13G6V56V156G
V56V16G6B8G156V13G6G6V4G1V3G6G6V7G156V1
3G8V56V13G"
130 AJ=LEFTS(AH,33):LQ6G12FF#
140 A="L24GG1L2GGGFF#":AK=A+A+A+A
150 AL="L8GF#F#FFEEED#D28D#F#4L16FE"
160 AM="D28D#8F4F4D4L8D#.E.F.#."
170 A="O2&0#8F#4FE":AN=A+A:A0=A+"@190#1

```

```

180 B="Q6B-4Q2B-R8B-R8G#R8AR8":B0="a6305
V51L6#+":Q6G#4Q2B#R8G#R8B#R8AR8"
190 81="0506#4Q2B-R8B-R8G#R8AR8 Q6G#4Q2
G#R8V4G#>V3G#>V2G#>V1G#<V0G#>V15G#>AV701
A8"
200 83=B="Q6G#R8V4G#R8V3G#R8V2G#R8V1G#R8
V0G#"
210 B="V9#53L16R8C32C#R216C16L6G>C32C#
R16C#R16C16L6G>C32C#R16C#<C#8<G>C#8<G
>C#8<G>08." :87="06"+B:89="07"+B
220 8A="R8C32C#32R16C16G16R16>C32C#32R16
C32C#32R16C16<G":8B=8A+>#C8#G>C#8<G>C#
8D80<C#8.C#8":8A=8A+"05"
230 8B="V6R8F#2.GR8F#2.2.G8":8C="R8F#2.G
8R8F#4.F#R16F#6R16E16E":8D="R8F#2.G8B05
F#FF#L32F#F#F#G16G#8AG#16C#8#26L6>C#8.

```

たので後からFMを加えてこういう形になりました。最後に、札幌市西区八軒の木村ノ 私が吉本興業だ(笑)」

■妖化理想郷(付録ディスクBGM)
みそねこ「みんなノ 転調する曲を作ろうノ ループさせるのに苦労するぞ」

(笑)。ところでいま僕はテレビが故障したためにRF端子のテレビを使っているがこれが超見にくい／ 白の画面に黒い文字を出すと、カラフルになるのだ(笑)。あゝ目が痛い。ホルスタイン渡辺さんは凄(す)まじい人だ。

[illegible][illegible]

■1月情報号ベスト5

最後に、1月情報号のベスト5です。いきなり1位から発表します。第1位になると「Happy Happy♡」(付録ディスクタイトルBGM)、第2位、しんちゃん「In CHINA」、第3位、またま

たなると「睡眠曲(笑)」(Bコロン専用BGM)、第4位は同率で2作品、ZE EDEN岡林だい「中東のやぶへび」、HASEMAKO「Jingle Bells」(付録ディスクにのみ収録)。では、また次号で、かならず会いましょう!

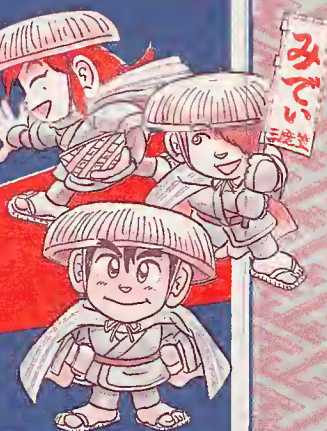
MIDI三度笠

MIDIビギナーのための講座&レベルアップ・テク



4月という季節から、MIDI1年生のための音楽データ作成講座を始めよう。先月号の付録ディスクをもっている人は急いで用意してほしい。もちろん、ためになるレベルアップ・テクとの2本立てだ。

第1回★『μ・NOTE Jr.』でMIDIを始めよう



MSXはMIDIに強い！

MファンのみんなはMSXがMIDIに強いということを知っているだろうか。1983年にMIDIという規格がきた後、FM音源とともに低価格のシンセサイザやドラムマシンが始めた。シーケンサという、音楽をデータとして扱うことができるMIDI機器(1、2行の文字しかディスプレイ表示できなかった/)がまだ高額だったときに、同じころに登場したMSXはシーケンサの代わりをしたり、シンセサイザの音色をエディットしたり、絵を描いたりすることができたのだ。また、数多い音楽ソフトウェアもそろっていた。このようにMIDIの登場とかか

わりの深いMSXをゲーム専用機にしてしまうのは、なんとももったいない。ぜひ、音楽方面に使うことをおすすめする。なぜなら、CGやワープロ用を使うには、ほかのパソコンにちょっと遅れをとってしまうMSXだけでも、音楽の場合はどこにもひけをとらないからだ。

というわけで、今回からMIDIビギナーのために、数回に分けて音楽データの作り方について特集する。音楽は聞くだけという人もデータの意味を知っているほうが、データを自分の好みの音色にかえたりできるので楽しいぞ。必要なアイテムは右の欄のとおり。ソフトウェアは

必要なアイテム コストパフォーマンス高いぞ！

1. MIDIインターフェース

GTは装備されているので必要なし。ターボR用は「μ・PACK」、MSX2用は「MIDIサウルス」付属のカートリッジ

2. MIDI音源

MIDIが使える楽器なら何でもよい。最近の楽器はほとんどMIDI対応しており、キーボード型やモジュール型(鍵盤がないタイプ)がある

3. ソフトウェア『μ・NOTE Jr.』

このコーナーでは「μ・NOTE Jr.」を使う。ほかに「μ・NOTE」、「μ・SIOS」、「MIDIサウルス」などもある

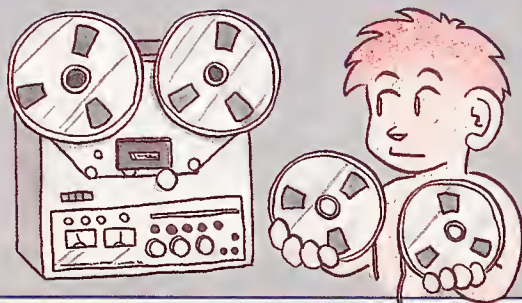
「μ・NOTE Jr.」を使用する。このソフトウェアはとっつきやすく、譜面とデータの両方を目で確認しながら作業できるので、おススメ。先月号の付録ディスクにこのデモ版を入れておいたので、MIDIまわりのアイテムを何も持っていないくても、体験

することができるのだ。ぜひ、活用してほしい(ただし、デモ版は音を鳴らすことができない)。まずは、MIDIデータとは音楽の音そのものではなく、時間軸にそった情報であるということ、下の音楽データ今昔を見ながら合わせて知ってほしい。

MIDIのない時代の音楽データ

テープに録音した音そのもの

- ・入力録音なので絶対に間違えることはできない。
- ・後から手直しができない。そうしたいときは録音やり直し。
- ・複雑パート(楽器、役割)をいっしょに録音するには、1つ1つの音のバランスを前もって念入りにチェックしないと失敗する。また、1つ1つのパートを個々に録音して、あとからバランスをとって混ぜ合わせるには、専用のマルチ・トラック・レコーダが必要になる。

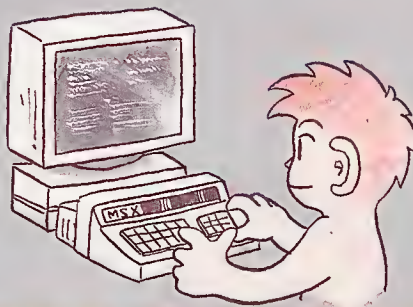


音楽データ今昔

MIDI時代の音楽データ

MIDIデータ(音ではない)

- ・データは数値化された音楽情報なので、好きなときに変更したり、部分的に切って使ったり、貼り合わせたりできる。
- ・入力方法が何とおりかあるので自分の好きな方法を選べる。
- ・いくら間違えても直すことができるので、楽器の経験は関係ない。
- ・MIDI機器の価格は比較的安くなったので、個人でシステムをそろえられる。



MIDIアイテムの種類と入手方法

MIDIインターフェース「μ・PACK」1万9800円(ターボR用)、「MIDIサウルス」1万9800円(MSX2用。インターフェースとソフトウェアのセット)。ソフトウェア「μ・NOTE」2万9800円(ターボR用)、「μ・NOTE Jr.」1万9800円(MSX2用)、「μ・SIOS」2万9800円(ターボR用)など。どれも(株)ピッソーより。〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東久ノ雷斯特宮401 ☎03-3479-4558



これでキメる! パワフル打ちこみテクニック

第6回★ドラム、ベースはリズムの主役// ジャズ編

by 早坂泰成

早坂泰成/1961年生。5歳より始めたオルガン
をきっかけにミュージシャンとなり、現在コ
ンピュータ・ミュージックを中心に活躍。
国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキ
ーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

「ドラム、ベースはリズムの主役」は今回でいよいよ最終回。音楽のノリをキメる重要なポイントのしめくりとして、今までやってきたリズムの基礎ともいえるジャズに挑戦してみよう。

ジャズにはフリージャズ、モダンジャズ、デクシーランドジャズといったように、ほかのジャンル同様いろいろな種類がある。我々ミュージシャンはこれをひっくり返して4(フォー)ビート、またはスウィングと呼んでいる。そして、このリズムを発展させたものが、ロック、ポップス、あるいはフュージョンというぐあいになっている。とくにフュージョンはリズムこそ違ったものに聞こえるが、コード進行やコードの構成音を調べてみると、まるでジャズそのものといわんばかりのサウンドが多く使われている。裏コード、テンシ

ョンノートといったものがそのよい例なので、機会があったら勉強することをすすめる。

ジャズのリズムはまえにも述べたように、ロックやポップスとはまったく違ったものに聞こえ、その原因はノリにあると思われる。ロックやポップスは1拍目、3拍目にアクセントがあるものが多いのに対し、4ビートの場合は2拍目、4拍目にアクセントがあるものが多い。我々は前者を前ノリ、後者を後ノリと呼び、後ノリの場合はさらに「スウィングする」という表現の仕方をする。最近では、ロックやポップスなどでも後ノリのもが増えてきている。

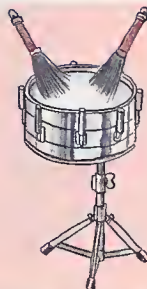
打ちこみにおいてリズムをスウィングさせるには、たんに後ノリにするだけではなく、ハイハットなどのリズムのきざみ方にも注意が必要だ。ありがたいパターンと

して、リズムがハネてしまう打ちこみ方が多く見られる。しかし、それではスウィングしているとはいえない。スウィングとは、文字どおり揺れるとか、揺らすという意味であり、けっしてハネることではない。理想的な打ちこみ方は3連符を基本とすることである。具体的には下の4ビートの基本パターンを参考にしてもらいたい。

最後にベースの音色について、れておくが、音色はアコースティックベースまたはウッドベースが望ましい。もちろんエレキベースでもいいが、アコースティックな音色のほうがよりジャージーに聞こえる。さて、今回の課題曲は「A列車で行こう」うまくスウィングできれば気持ちいいぞ。それでは次回の新企画にこう御期待!

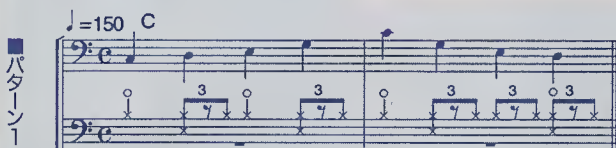
ブラシとは?

ブラシとは、先端がほうきのようになっている特殊なスティックを使い、スネアドラムをたたいたり、なできるようにすべらせる奏法のことである。後者の場合、円を描くようにすべらせることから、シンセサイザの音色名ではスクィーズとかスワールなどと呼ばれている。この奏法はバラードに使うとより効果的だ。



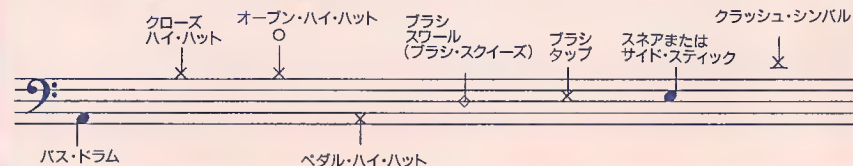
4ビートの基本パターン

4ビートの基本パターンは、ハイハットとブラシのみでじゅうぶんにノリを出すことができる。ただしハイハットを打ちこむ場合は、付点8分音符と16分音符の組み合わせ使うとリズムがハネてしまうので、下の譜面のように8分音符の3連符を使うほうが望ましい。



●ドラム譜

※今回はハイ・ハット、スネアドラムのバリエーションが多いので、下のようない記譜法にした。しかし記譜法はとくに決まっているわけではない。



これでキメる!

4ビートのノリはバスドラ、スネアで出す!

バスドラとスネアを入れることによって、4ビートのノリをもう1歩ステッピングさせることができる。しかし規則的に入れてしまうとロックやポップスのようなノリになってしまう可能性があるため、これらはアクセントとして2小節か4小節おきに入れたほうがよい。これらを入れるタイミングは右の譜面を参考にしてもらいたい。



今月の打ちこみ課題: 4ビートの揺れるノリはドラムで出す! 「A列車で行こう!」(ビリー・ストレイホーン作曲)



日本音楽著作権協会(出)許諾第9272768-201号

Let's Try

★3月号の付録ディスクに入っている「μ・NOTE Jr.デモ版」の使い方★①3月号の111ページを参照しながら、実行用ディスクを作る。これが「μ・NOTE Jr.デモ版」のプログラム本体。②このディスクを入れて、リセットすれば起動する(マウスを使用する場合は先に用意しておくこと)。プログラムのロゴが表示されているときに、マウスでクリックするとマウス操作、キーボードのどこかを押すとキーボード操作になり、五線が2段表示されている通常画面になる。

★新コーナーにつき、みんなのMIDI情報、発見レポートを募集!★ここはみんなの情報を載せるコーナーにする。とくにMIDI楽器などいろいろな種類があるので、コイツはすぐれモノだという何かを発見したら、ぜひレポートしてほしい。また、ソフトウェアの使いこなし術もおおいに歓迎する。とにかくMIDIの音楽はだれにでも楽しむことができるけど、その反面エクスクルシブ・メッセーじのようなプログラムの知識が必要なものもあるので、パワーユーザーの声をぜひ、お願いしたい。よろしくね!



多色刷りは、SCREEN 1 の色の能力を192倍に拡張する魅力的なテクニックだ。あまりにもその効果が大きく、しかも、しばしばマシン語プログラムと

同時に使われるため、難解なマシン語がからんでいるように思われがちだが、じつはマシン語の知識はまったくいらない。そのかわり、赤青鉛筆で絵を

かくよりも、「しまじろうの虹色お絵描きセット」でかくほうが手間がかかるのとおなじように、多色刷りはデータの用意がちよっと面倒だ。しかし、きれいな

キャラクタが作れる。理論的背景はちょっとむずかしいが方法はかんたん。7つのステップでカラフルパワフルな多色刷り技法に接近してみよう。

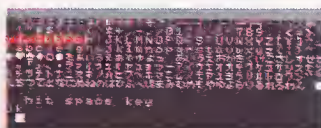
STEP 1 SCREEN 1は32バイトしかカラー情報を持ってない

SCREEN 1の文字の色は、ドット(前景色)とドットのない部分の色(背景色)に分かれる。ということは、最低でも2色ぶんの情報が必要だ。

1色の情報は、カラーコードで0~15、つまり4ビット。したがって、2色なら8ビット=1バイト。文字は256種あるので、文字全体の色情報は256バイト……のような気がするが、図1を見てほしい。SCREEN 1の全文字の色情報は、中ほどにあるカラーテーブル(32バイト)にしかない。

SCREEN 1では、8文字ずつが色情報を共有しているのだ。

リスト1でそれを確かめよう。まず、全文字が画面の上部に表示され、メッセージが出る。そこでスペースキーを押すと、カラーテーブルの1バイトだけを書き換える。その結果は……8文字の色がいっぺんに変わってしまうのだ。



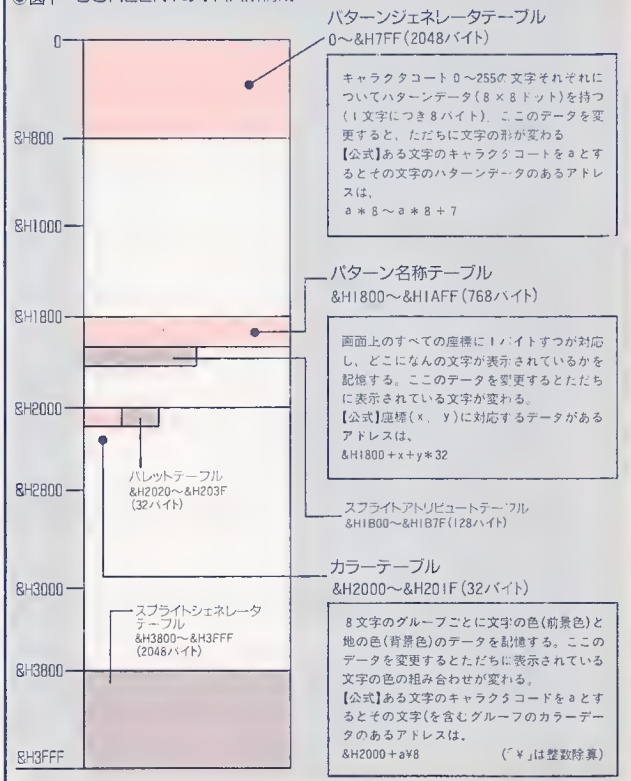
① 1バイト変更しただけで8文字の色が変わる

●リスト1 カラーテーブルを1バイト書き換えてみると

```

10 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:WIDTH 32
20 FOR I=0 TO 255
30 VPOKE I+&H1800,I
40 NEXT
45 LOCATE 2,9:PRINT "hit space key"
50 IF STRIG(0)=0 THEN 50
60 VPOKE ASC("A")¥8+&H2000,&HF8
  
```

●図1 SCREEN 1のVRAM構成



STEP 2 SCREEN1にSCREEN2の皮をかぶせるBIOS

SCREEN1は、前項のように8文字が1バイトの色情報を共有するという、おおらかな色付けをしているが、そんなSCREEN1の性格をガラッと変えるためにいかに

もとってつけたようなBIOSがある。

それがアドレス&H7Eだ。
DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
を実行すると、BASIC上はSC

REEN1でも、VRAMでのデータの処理パターンはSCREEN2になってしまふ。

いきなり、これを試すと、文字がぜんぜん見えなくなってしまう。なんてなんだかわけがわからなくなるが、それは必要なデータを送っていないからなのだ。

では、必要なデータとは？



STEP 3 SCREEN2は6144バイトのカラー情報を持つ

図2はSCREEN2のVRAM構成だ。図1と比べてみよう。SCREEN1とSCREEN2とは、BASICから見るとずいぶんちがう感じがするが、VRAMの構造を比較すると、よく似ている。ただ、大きさがちがう。

パターンジェネレーターテーブルは3倍、カラーテーブルはあまりにも差があるので何倍かもわからないくらい大きい(192倍だ)。

SCREEN2は、SCREEN1では使われていなかった部分もしっかり使って、表現力を高めている。だから、SCREEN2では、四角をかいいたり、円をかいいたり、好きなところにドットをかいいたりできるのだ。

ただ、SCREEN2は、SCREEN1のように文字を表示できない。あっちを立てればこっちが立たずというやつである。

STEP 4 多色刷りのVRAM構成はSCREEN2とうりふたつ

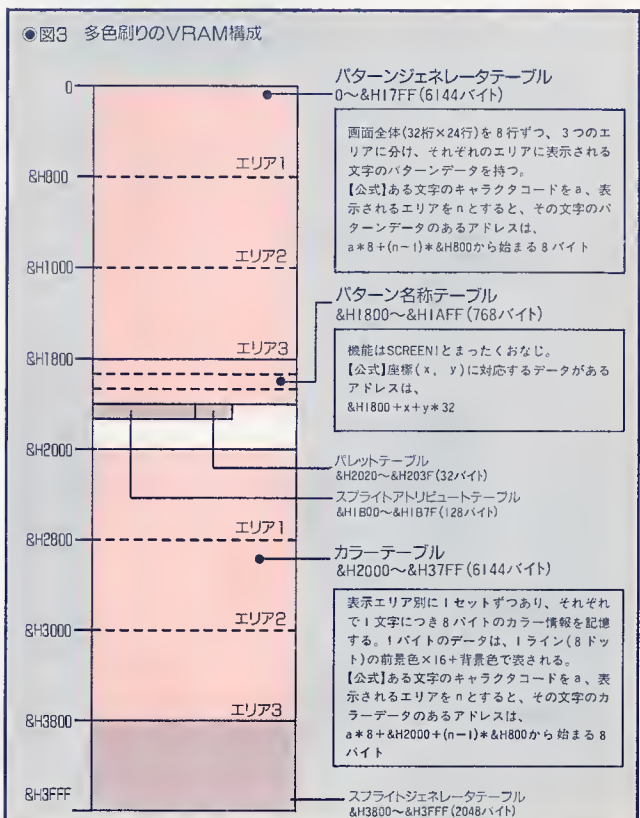
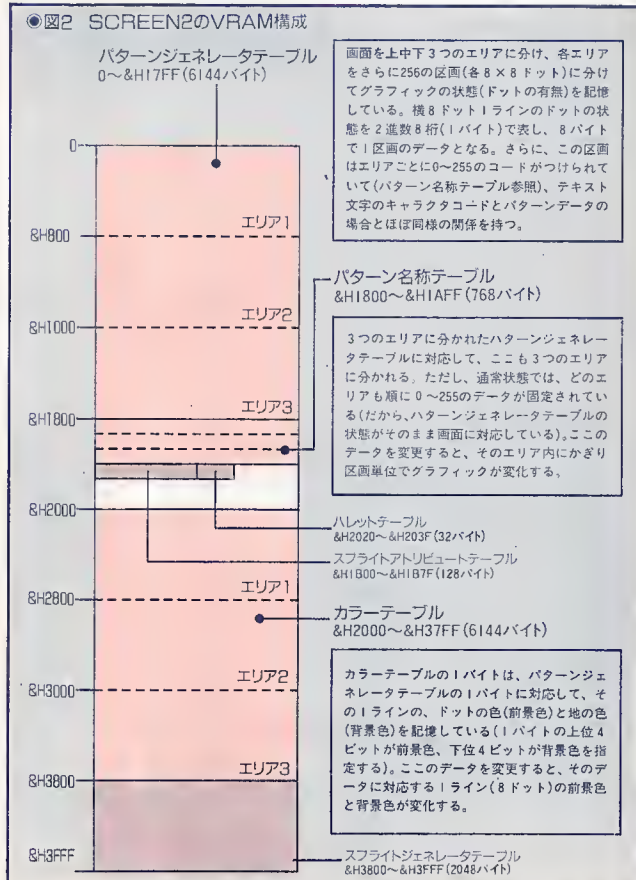
で、また、STEP2の話にもどる。SCREEN1で例のBIOSを呼ぶとVRAMの構成が72ページの図1から下の図3へと劇的に変化する。

この図3は、左の図2の構成とよく似ている。よく似ているどころか、構成的にはまったくおなじだ。しかも、BASIC上はSCREEN1のまま。これが、今月のテーマである多色刷りモードだ。

SCREEN1とほぼおなじようにキャラクタを扱って、しかも



SCREEN2とおなじVRAM構成を持つ。大きなパターンジェネレーターテーブルと大きなカラーテーブルは、多色刷りのキャラクタを作成・表示するには欠かせない領域だ。



STEP 5 なぜパターンジェネレータ テーブルは3倍必要なのか

ふつうのSCREEN 1で表示される文字は8×8ドット。パターンデータは1文字につき、8バイト必要だ。この8バイトに文字数(256)をかけたものがSCREEN 1のパターンジェネレータテーブルの大きさ(2048)である。

一方、多色刷りモードでの文字も、8×8ドットで、必要なパターンデータは1文字につき8バイト。文字もおなじく256種類しかないのに、なぜパターンジェネレータテーブルは3倍も必要なのか。

それは、多色刷りモードには3つのエリアがあるからだ。見た目はふつうの画面でも、上・中・下と3分割され、それぞれのエリアに表示される文字ごとにパターンデータが必要だ。つまり、3セット必要なのだ。

だから、おなじ文字(キャラクタコード)でも、パターンジェネレータテーブルの設定がちがってれば、表示される位置によってキャラクタの形が変わる。

リスト2は、多色刷りのパターンジェネレータテーブルを実感するためのものだ。「@」のパターンが変化するのに注目。

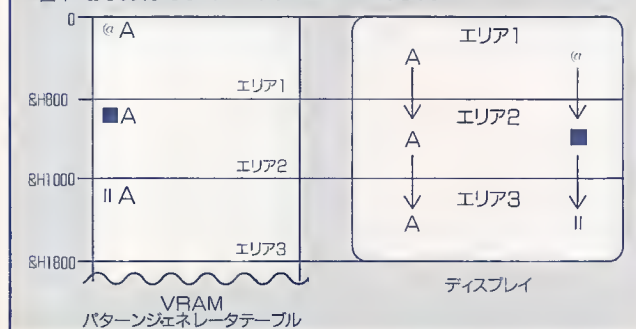


●リスト2を実行すると「A」と「@」が下に降りていくが……

●リスト2 エリア1から3を横断していく「A」と「@」

```
100 SCREEN 2:COLOR 15,4,15:CLS
110 SCREEN 0:WIDTH 80:WIDTH 40
120 SCREEN 1:DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
130 FOR I=0 TO 7
140   VPOKE ASC("@")*8+&H800 +I,255
150   VPOKE ASC("@")*8+&H800*2+I,36
160 NEXT
170 LOCATE 10,1:PRINT "A"SPC(10)"@"
180 FOR I=0 TO 20
190   LOCATE 0,0:PRINT CHR$(27)+"L";
195   FOR W=0 TO 100:NEXT
200 NEXT
210 CLS:GOTO 170
```

●図4 おなじ文字でもエリアがちがえばパターンがちがう



STEP 6 192倍になったカラーテーブル は文字をどう色づけるか

では、192倍のカラーテーブルはどうなっているのか。

まず、第1に3セットある文字のパターンデータ用にカラーデータも3セットある。

すると画面を3分割したエリアごとに2048バイトのカラー情報が割り当てられることになる。これでもまだ相当多い。

1文字あたりの数値を出すと、8バイト。1文字は8×8ドットだから、横1ライン(8ドット)に付き、1バイトのカラー情報8割り当てられている計算になる。

じっさい、多色刷りでは、文字のパターンの横1ラインごとに色情報を持っている。

図5は、大文字の「A」を多色刷りで、わざといろんな色で彩色してみた例だ。

エリア1の「A」をこの図5のような状態に色付けするプログラムがリスト3だ。

図5の前景色と背景色のデータをそのまま行180、190に置き、そ

れを行150で読みこみ、VRAMのカラーデータにしている。ここを注意してみれば、多色刷りのカラーテーブルの仕組みが具体的にわかってくるだろう。

ちなみに、このプログラムを実行すると、悪趣味な色付けをされたA以外の文字は見えなくなってしまう。SCREEN 0に復帰すれば文字はすぐに見えるようになるので、とりあえずREM文で入れてある行120を「」なしで打ちこんでおけば、F1キーでSCREEN 0にもどれる。



●リスト3によって無理やり多色刷りされたエリア1「A」の拡大写真

●リスト3 「A」をできとくに多色刷りしてみる

```
100 SCREEN 1:COLOR ,0
110 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
120 'KEY1,CHR$(21)+"SCREEN0"+CHR$(13)
130 LOCATE 10,5:PRINT "A"
140 FOR I=0 TO 7
150   READ F,B:C=F*16+B
160   VPOKE ASC("A")*8+I+&H2000,C
170 NEXT
180 DATA 4,11,5,10,6,9,7,8
190 DATA 8,7,9,6,10,5,11,4
```

●図5 多色刷りされた文字「A」のケース

前景色 (の点色)	背景色 (の点色)								
4 (青)	11 (明黄)	→	11	11	4	11	11	11	11
5 (明青)	10 (暗黄)	→	10	5	10	5	10	10	10
6 (暗赤)	9 (明赤)	→	6	9	9	9	6	9	9
7 (水色)	8 (赤)	→	7	8	8	8	7	8	8
8 (赤)	7 (水色)	→	8	8	8	8	8	7	7
9 (明赤)	6 (暗赤)	→	9	6	6	6	9	6	6
10 (暗黄)	5 (明青)	→	10	5	5	5	10	5	5
11 (明黄)	4 (青)	→	4	4	4	4	4	4	4

STEP 1 4つの文字を使った 多色刷りグラフィックの実例

RGBディスプレイならいいが、ビデオやRFで見ている場合、リスト3を実行したときのAなどほとんどなにがなんだかかわからないはずだ。だから、現実的には色付けには限度があるし、必要に応じてキャラクタも大きくしたい。

といっても、1文字8×8ドットという制約だけのはのれようもないので、複数の文字を組み合わせて取り扱う、かんたんなテクニクもあわせて紹介しておこう。

リスト4の行140で定義されているA\$は、文字列「ac」と「bd」をコントロールコードで接続して一時的なビッグキャラクタになっている。

行1000以降のデータが多色刷りの「面倒」を物語っている。たとえば「a」「c」の前景色はどのラインもおなじだが、1ラインごとにちゃんと前景色も含めたカラー

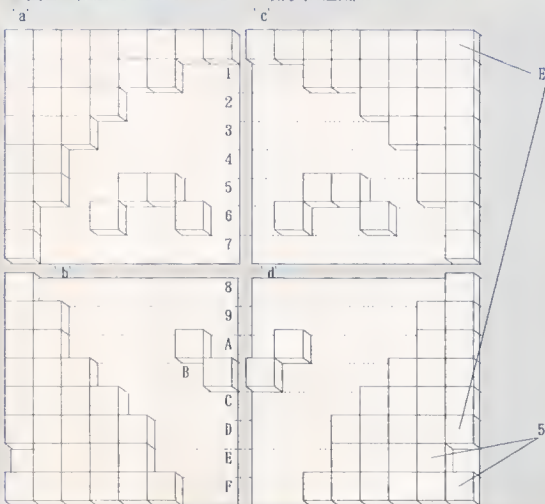


○リスト4を実行すると虹色の多色刷りくんが現れる。実際の大きさは4文字ぶん

データを指定してやらなければならない。さらに全画面でこのキャラクタを表示するには、おなじことをもう2回、ほかのエリアのパターンジェネレータテーブルとカラーテーブルに書きこまなければならない。じつは、多色刷りでマシン語が使われることが多いのは、そのVRAM書きこみをマシン語でとったりばやくすませているだけなのだ。



●図6 図解「多色刷りくん」 ※数字(16進数)はカラーコード



●リスト4 4つの文字を「多色刷りくん」にかきかえる

```
100 SCREEN 2:COLOR 15,0,0:CLS:SCREEN 1
110 'KEY1,CHR$(21)+"SCREEN0"+CHR$(13)
120 DEFINT A-Z
130 DIM P$(1),C$(1),P(1),C(1)
140 A$="ac"+STRING$(2,29)+CHR$(31)+"bd"
150 AD=ASC("a")*8
160 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
170 LOCATE 10,1:PRINT A$
180 FOR I=0 TO 15
190   READ P$(0),P$(1),C$(0),C$(1)
200   FOR J=0 TO 1
210     P(J)=VAL("&B"+P$(J))
220     C(J)=VAL("&H"+C$(J))
230     VPOKE AD+I+16*J,P(J)
240     VPOKE AD+I+16*J+&H2000,C(J)
250   NEXT
260 NEXT
1000 '*** pattern & color data
1010 DATA 11111111,11111111,E0,E0
1020 DATA 11111100,00111111,E1,E1
1030 DATA 11110000,00001111,E2,E2
1040 DATA 11100000,00000111,E3,E3
1050 DATA 11000000,00000011,E4,E4
1060 DATA 11001100,00110011,E5,E5
1070 DATA 10010010,01001001,E6,E6
1080 DATA 10000000,00000001,E7,E7
1090 DATA 10000000,00000001,E8,E8
1100 DATA 11000000,00000011,E9,E9
1110 DATA 11000010,01000011,EA,EA
1120 DATA 11100001,10000111,EB,EB
1130 DATA 11110000,00001111,EC,EC
1140 DATA 11111000,00011111,ED,ED
1150 DATA 01111000,00011110,EE,EE
1160 DATA 11111100,00111111,EF,EF
2000 '*** r g b ;=pallet
2010 COLOR=(1,7,0,0)
2020 COLOR=(2,7,3,0)
2030 COLOR=(3,7,4,0)
2040 COLOR=(4,7,5,0)
2050 COLOR=(5,7,6,0)
2060 COLOR=(6,7,7,0)
2070 COLOR=(7,5,7,2)
2080 COLOR=(8,3,6,3)
2090 COLOR=(9,0,6,4)
2100 COLOR=(10,2,6,7)
2110 COLOR=(11,1,5,7)
2120 COLOR=(12,0,4,7)
2130 COLOR=(13,1,3,6)
2140 COLOR=(14,3,0,6)
```

100 画面初期設定。おもに多色刷りモードに移行したときのためにある
110 リスト3の行120とおなじ
120 整数型宣言
130 P\$(n),P(n)はパターンデータの読みこみ用文字配列と書きこみ用数値配列、C\$(n),C(n)は同様にカラーテーブル用。nは0が左の文字、1が右の文字
140 A\$に4文字の組み合わせ文字を定義する

150 ADは「a」のパターンデータ、カラーデータのオフセット(各テーブルの先頭番地との差)
160 多色刷りモードへ以降
170 多色刷りくんを表示
180~260 多色刷りくんのパターンおよびカラーデータ書きこみ
1000~1160 パターンデータおよびカラーデータ
2000~2140 各パレットコードをコード順で虹のようにグラデーションさせるためのパレット変更



ファン



ファン



ボックス

待ってましたのAOUレポートと、映像を見ながら香りも同時に楽しめるというシアターほか、今月もホットなニュースを紹介だ。もっと載せたい情報があったけど、1ページじゃね……。トホホ。

SHOW AOU1993

アーケードゲームの新製品をひと足先に堪能できるアミューズメント業界のビックイベント、AOU'93が2月の16、17日に千葉は幕張メッセで開催された。



④17日は一般入場者にも開放され(ただし有料)、大盛況だった幕張メッセ

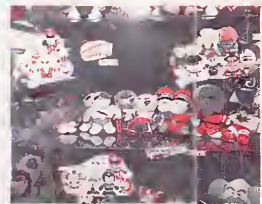
「ストII」全盛のなか、各メーカーからさまざまな格闘ゲームが目見えしたが、なかでも人気のあったのはやはりカプコン。今回出展された「マッスルボマー」は、血沸き肉踊るバトルが展開されるプロレスゲームだ。

ほかにも、セガからは超大型モニター8台を使った大迫力のレーシングゲーム「バーチャ・フォーミュラ」が、またナムコからはワンダーエッグでおなじみの「ギャラクシアン」をコンパクトにした6人プレイ用バージョンが注目を集め、それぞれ順番待ちの長蛇の列でこたえ返していた。

この、すごいゲームたちがキミの街のゲーセンにデビューする日も近い。



③こちらは「バーチャ・フォーミュラ」。大型筐体(きょうたい)がズラッと8台はさすがに壮观



③「ストII」キャラクタークタのイラストも展示。春麗をコレクションに加えてはいかが？

SPOT 五感をゆさぶる「アムラックスシアター」

カーマニアやカップルのデートスポットとして人気の、東京は池袋にあるトヨタのショールーム「アムラックス」。車の展示だけでなく、コンピュータや映像を駆使したハイテク空間として知られているが、おもしろいのが2階にあるアムラックスシアターだ。UFOを思わせる丸いメタリックな外観もさることながら、ボディソニック、8チャンネルサラウンドシステム、映像に合わせて香りの出るアロマシステムと、シアター内には五感をピンピンゆさぶる機能がいっぱい。現在このシアターで上映されているのは「アリーシャと熊とストーンリング」という映画で、監督は「ベルリン天使の詩」などでおなじみのヴィム・ヴェンダース。熊のぬいぐるみ姿の男とロシア人の母娘の心の交流を描いた作品である。

体感シアターというだけあり、車に乗るシーンではシートが振動したり、オレンジを食べる場面ではシアター内にその香りが漂う、といったぐあい。臨場感は抜群。上映時間は約20分。入場無料。■問い合わせ：株式会社アムラックス トヨタ ☎03-5391-5900：月④



④監督自身もサンタクロース役で出演。アムラックスは、J R池袋駅より徒歩10分くらいだ

PROJECT ウィンビー国民的アイドル計画

キングレコードのコナミレーベル設立5周年を記念し、ウィンビーのアイドル化計画というのが進められている。これは、2月に発売されたCD「ウィンビーのネオシネマ倶楽部」のほか、ゲーム、ビデオ、グッズの販売から、イベントやライブにいたるまで、様々な角度からアイドルのウィンビーを盛り上げようというもの。そこで、このプロジェクトのための実行委員を、みんなから募集することになった。興味ある人は、〒105東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミ(株) コナミレーベル内「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」までお問い合わせを。その際、住所・氏名・年齢・性別・職業(学校名)・電話番号を明記し、かならず62円切手を同封すること。折り返し、参加マニュアルが送られてくるぞ!!

PRESENT さあ応募しなさい

①「CD BATTLE 光の勇者たち」発売記念・特製CDシングル……10名様(提供/キングレコード)
バーコードではなく、手持ちのCDを使っての対戦が楽しめる、PCエンジン新作「CD BATTLE 光の勇者たち」。今回は、このゲームの音楽や効果音を収録した、非売品のCDをプレゼントする。



②ゲーム発売記念の特製CDなので、どこにも売ってない。これは貴重だぞ

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(必ず〒)・氏名・年齢・電話番号③今月のFFBでおもしろかったもの④なにかおもしろいこと、を明記のうえ下記の住所まで送ってほしい。
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」のさあ応募しなさい、係
しめ切りは3月26日必着。発表は5月発売の本誌で。

プレゼント係より

2月情報部当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートハガキプレゼント」のうち、まだ発売されていない「シムシティ」をのぞく発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書き添えて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所の「MSX・FAN編集部プレゼント」係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発売後1か月くらいかかります。

おはなしマンにちわっ



●宮城県知事が鈴木ヒロミツに似ているかどうかは個人の価値観の問題だ。

(宮城／海老沢茂)

○和田雅子さんが「デビル雅美」に似ていると思ったが怖くていえないぞ。
●ほくの名前は「堀上」(せきがみ)というが、小さいころから先生たちにも読めないということを知っていたので初めて会う塾の先生がしっかり「せきがみ」と読むとちょっとがっかりする。

(千葉／ゴールドスーパー淳)

名前であめけといえ山本スーザン久美子だが、大人のいく飲み屋ではしばし「工藤静香」とかいう名前のスゴイ顔をした35くらいの方がいたりするぞ。大人の世界も大変だ。

●さくらめーる発売の季節だが、この時期、大量に登場する浪人のために「おとうさんおがあさん、今回はあきらめーる」とか、親から送る「首しめーる」などを発売しないのか小泉郵政大臣。

(福岡／李香蘭)

久しぶりだぞ李香蘭。李香蘭といえは中国、中国といえはもう20年も日本にいてなせカタコトなんだアグネス・チャン。いったいどこにお前のファンがいるのだ。悔しかったら餃子でも作ってみろ。何いってんだわたしは。

●紅白といえは加山雄三の「仮面ライダー」以上のNGがあるのかと思う年の瀬。「冬休み怪奇特集」をやる「おもいきりテレビ」の先は長くない。

(愛知県／井上博登)

NHK謎の番組「加山雄三ショー」も胸糞悪く最終回を終えたが、父親の葬式で歌った「おやじに捧げる交響曲」も間抜けだったぞ。そして、みのんたの「奥さんいまい人? 1人ね。じゃOM行くよ」というのは何の意味があるのか。

●病院の売店でかわいい女の子に声をかけられた。幸せでいっぱいだったが、

「ふたまた」をかけるのはよろしくないと思い、その愛は終わった。

(大阪／イベント王・西川)

それはたぶん愛じゃなかったと思うが、ふたまたはよろしくない。編集部の方々に聞かせてやりたいぞ。
●バボさんはいつも楽しそうだ。私も仲間に入れてください。

(大阪／大家正之)

反響を呼んだ「死にたい気分」も直ったバボさまだが、そういえば昔、杉良太郎は自ら作詩した「君は人のために死ぬるか」というスゴイ歌をご満悦で歌っていたが、そんなことはイヤに決まっているぞ。

●おはこんは新宗教ですか。字がちがっててもか。(富山／釣慎一郎)

ほんとうにちがっているが、たしか昔はバボ教の時間とかいていたぞ。最近は友だちがいなくて、すっかり一人だ。

●5年前のMファンを見たら「おはこん」が載っていた。よくずっとつづいてると感じたが、編集部のだから相手にもされていないバボのこと、おはこんの存在すら忘れられているのだから。それにしてもバボさんのコメントはおもしろすぎる。

(茨城／高齢出産・磯野フネ)

あのころは「死ね」とか「うんこ」とかいうハガキが3万通くらい(ちょっとウソ)来ていたが、そういえば「好き」というハガキばかりくるようになった。あと好きといってくれるのは、ささやくらいだ(これもちょっとウソ)。

●日本語に訳すと変シリーズ
カルピスウォーター→カルピス水
東急ハンズ→東急手
受験勉強なのでこれまで。

(大阪／よしむ・三冠王のサインJ円)

萩本ゴールドワンの逆パターンだな。わたしは最近「小股の切れ上がった女」の「小股」、「小股がすいた」の「小股」、

イラスト講座

○千葉・マギー五郎(18歳)→イラスト講座もなんだかおんじページ「冷蔵庫の残り物をどうしていますか? 賢い奥様はちょっと工夫して夕食を一品増やします」みたいになってきたぞ。ところでどこかミラノ風なの(ノ)



「小耳にはさむ」の小耳とはいったいどこにあるのか悩んでいるぞ。

●悩んでいます。話し方がバボさまのようになってしまった。おはこんの読みすぎだろうか。(神奈川／渡辺昭彦・三冠王のサイン980円)

話し方といえば、この若者たちの話し方はいつもイベントをしているようで気が悪いぞ。

しかし、気味が悪いといえは編集長の「んもー」はメガトン級だ。そして、かずちよ、人前で「バボさんお菓子たべますうー?」とかいうのはやめてくだちいでちゅ。あれ。

●質問その1=バボさまは目上の人には敬語を使っていますが、それは今まで生きてきた知恵ですか。その2=ささやに5万円で買われたのはほんとうですか。その3=おはこんデスクとは

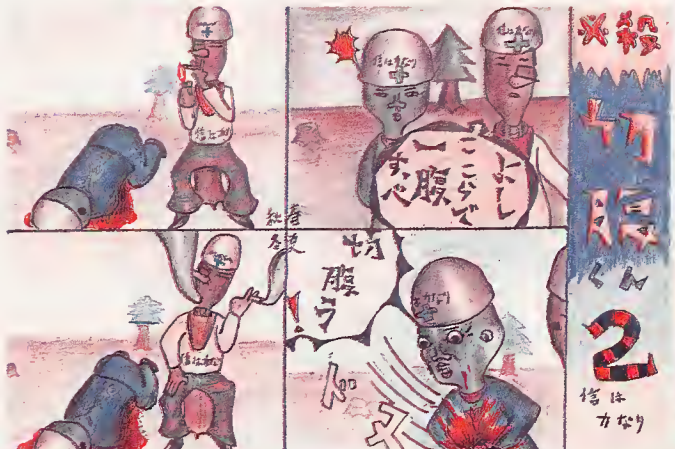
何ですか。

(千葉／ロット・ロット・ロット)

痛いバンネームだ。もうかったのか、徳間書店。そして敬語だが、日本でこの手の生きるすべを知っているのはカツオとわたしくらいだ。ところで、ささやの件は、先月書いたとおりその金でちえ熱を現金買い取りしたが、さらにその金でちえ熱が女を買ったかもしれない。バクチで買ったという噂もあるが。そんなちえ熱も編集長だけは買いたくないそうだが、いつかそのうち、最新人間関係情報報がわかる相関図特集(とじこみマップ付き)をやろうではないか。そしておはこんデスクとは、この原稿の穴を埋めたり、ヤバイところを消したりする、たんなる兄の父親だ。そういえば、子どもにおもちゃをやってもお返しがないが。(バボ)

「1」はボツ

○長野県火星フェノボス町・松川でつろうーなぜいきなり「2」かという、1がつまらなかったからだ。不条理モノは当たると理屈抜きでおもしろいのだが、はずすと救い難い。だからその違いは紙一重なのだ(ノ)



GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

寒さにも暑さにも
弱い私にとって、
いちばん仕事がか
どる季節がやっ
て来た。ああ、イ
イ天気……散歩い
こ。文/高田 陽

2/24 真・女神転生/アトラス

昨年10月に発売されたスーファミ
版大作RPG、「真・女神転生」のアル
バム。独特な世界観が投射された
サウンドによって、怪しげな音の空
間が作られる。オリジナルとアレン
ジでディスクを分ける2枚組構成。



メーカー	ビクター音楽産業
媒体	CD
品番	VICL-40046~7
価格	3900円(税込)
備考	

2/24 パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿! J.D.K.BAND編

発売中のOVA「イース〜天空の
神殿〜」のオリジナル・サントラ。こ
の1はJ.D.K.BANDの演奏という
ことで、メタリック音が炸裂する
コブシ振り上げ系のハードロック・
サウンドとなっている。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1120
価格	2300円(税込)
備考	初回のみビクチャ ーディスク

2/24 パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿II J.D.K. Eオーケストラ編

上と同様、OVA「イース〜天空の
神殿〜」のオリジナル・サントラ。
こちらは打って変わってJ.D.K. E
オーケストラ編。しなやかかつ重厚
なサウンドは、壮大な世界を支える
に足る力を持っている。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1121
価格	2300円(税込)
備考	初回のみビクチャ ーディスク

3/5 ドラゴンクエストV 天空の花嫁イン・プラス

先の交響組曲とともにドラクエ・
アルバムのお決まり盤となっている
イン・プラスがついに発売される。
日本を代表するブラ・オーケスト
ラの東京佼成オーケストラによる演
奏で、Vの全曲をアレンジ収録。



メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4029
価格	2800円(税込)
備考	

3/19 熱唱// ストリートファイターII インスト編

12月に発売されて話題を振りま
いた「熱唱// ストII」。その姉妹CD
とでも呼ぶべき2作品が発売される。
まず、このインスト編。「GMIに歌な
どいらぬ」という、こだわりの貴兄に
ささげるフルアレンジ盤だ。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00114
価格	2000円(税込)
備考	

3/19 熱唱// ストリートファイターII オリジナルカラオケ編

上のインストと同時発売なのが、
このオリジナルカラオケ編。せっか
くだから、キャラ12人のコスプレで
キメてカラオケ・パーティをしてみ
てはどうだろうか? 家の人にどう
見られても責任は持てないが……。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00115
価格	2000円(税込)
備考	

3/19 ニンジャウォーリアーズ コンプリートアルバム

MEGA-CD版「ニンジャウォ
ーリアーズ」のサントラ盤。全曲、Z
UNTATAによるアレンジ曲なの
に加え、彼らの脚本、演出、出演
によるドラマも収録した。名曲ぞろ
いのニンウォリをたっぷり。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00116
価格	2500円(税込)
備考	

3/19 ドラゴンガン/データーイスト GAMADELIC

ストレス発散に最適のガン・シ
ューティング「ドラゴンガン」のG.S.
M.1500シリーズ化。オリジナル・サ
ウンド+S.E.&ボイス完全収録は
いつも通り。さらに、ゲームデリッ
クによるアレンジも収録。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00117
価格	1500円(税込)
備考	CDサイズカラー ステッカー付

3/21 卒業〜グラデュエーション〜

大ヒットとなった、女子高生・教
育育成シミュレーションのイメ
ジ・アルバム。鶴ひろみ、冬馬由美
を初めとする人気声優さんらによ
る、ドラマとボーカル曲が盛り込ま
れた華やかな作品だ。全15トラック。



メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1091
価格	2800円(税込)
備考	抽選で1000名に竹 井正樹オリジナル 席巻画プレゼント

3/21 DE・JA2〜パーフェクト・メモリアル〜

美少女ゲームといえば……のエル
フが送り出したアドベンチャーのアル
バム化。オリジナル・サウンド全
曲に、「エクステンション・アレン
ジバージョン」をカップリングした内
容。恒例の原画ピンナップもあり。



メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1092
価格	2800円(税込)
備考	

3/24 KONAMI GM HITS FACTORY I

コナミレーベルによる、アルファ
レコードGMOレーベルからのアレ
ンジ曲集。主体となるGMOレー
ベル4枚からのアレンジ曲9曲に、コ
ナミ千両箱からの2曲を加えた、合
計11曲という構成になっている。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1122
価格	2800円(税込)
備考	

3/25 エルムナイト全曲集

マイクロキャビン「エルムナイト」
の全曲アルバム。CD-ROMとな
るFM-TOWNS版からの16曲に
PC-98版からの24曲を加えた、計
40曲という重量感のある収録曲数と
なっている。曲調も豊富でマル。



メーカー	データ・ポリスター
媒体	CD
品番	DPCB-1009
価格	2400円(税込)
備考	

3/21 SUPER MARIO LAND/M.C.MARIO

熱烈的マリオ・フリークであるイ
ギリスのユニット、アンバサダー
ズ・オブ・ファンクが作り上げた「ス
ーパーマリオランド」の大ヒットシ
ングル。日本のGMが、いわゆる「洋
楽」となった記念すべき作品だ。



メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCB-744
価格	1500円(税込)
備考	初回のみ特製マリ オ・ステッカー付

12月期整理分(3月情報号採用者対象者分より)

ファンダム

●北海道
燃える/ スカッシュ/菊地友則
ダンジョンマインド改良版/今村秀樹
N.FORD杯クイズ選手権/野口義夫

●宮城県
麻雀回転台三文字投稿 他①/小野寺健一
ゲキリス 他①/三浦伸之
反射/菅原純
●秋田県
おにこっこ 他①/佐々木孝
●栃木県
Dark Dungeon〜妖精の森〜/亦平純一
●群馬県
ねこ☆つなひき/石橋渡
未成年者も酔っぱらい/小暮慎吾
●埼玉県
拡大タイル/横堀君夫
ICE DON/沢田広正
●千葉県
くそボール 他①/白石恒太
大吉いさんと鴈/奴留湯伸行
忍者の修行 他①/早川良平
DISK BATTLE 他①/鈴木道隆
●東京都
てとよん/小出俊夫
TANK/四辻孝文
●長野県
BEHIND ROLE ◀ホップ音エディター▶/木内靖
ヴァユヘオン/寺島由人
●石川県
二人の剣士 他⑨/東田浩幸
●福井県
くらやみの戦い2〜地雷突破〜 他①/北川航
●岐阜県
THE BALL キャッチング・改良版/宮前篤史
●愛知県
METEORS/高島学
●三重県
Gフォース/北川由隆
●京都府
無名のゲーム/田中正宏
●大阪府
レツゴゴ三国/山添博史
Ex-Gravity/齊藤友昭
ゼロ戦/北川純次
Vヤード/森上康成
枕投げ/青野慶久
タイプウィックII+ 他②/竹内陽一
おなまえ反射神経/藤岡聖和
●兵庫県
ならべんでえー 西谷憲史
A-MAN2 他①/将横健士
少年A/青木拓人
●高知県
てんでこマウス/岡林大
ランブル・タンブル/山本哲
●福岡県
YOPPRAY MAZE/石川明広
青弓仙人/大塚裕一
●長崎県
怪力熊男/福島真道
●沖縄県
A5戦記/打田貴紀
(整理日12月11日)

AVフォーラム

●岩手県
土星 Ver.1.2 他①/中嶋孝司
●宮城県
近未来の複写機/佐藤昇夫

●山形県
グラフィックイコライザー 他①/佐藤正志
●千葉県
下りエスカレーターを上る/寒河江政史
エンビツけずり/寺分敦至
●東京都
顕微鏡によるセーター/岩倉徹
葬式マーチ/宮内悠介
リアルランディング/福留英明
雪女 他④/四辻孝文
たかる虫/岩倉徹
●神奈川県
電光掲示板 他①/赤崎和弘
鉛筆削り付き鉛筆 他①/橋川栄一
銀河中心/岡野健介
レポート用紙 他①/吉川忠彦
●新潟県
文房具の王道/藤田康司
BALLS/中村英雄
●石川県
SFコンピュータ&プリンタ/浦川貴博
●愛知県
3Dこっこ/後藤聡太郎
●大阪府
単純なコンパス 他①/森津正臣
青き火星/佐竹大介
ハイボリマー100 他①/竹内陽一
●兵庫県
雷蔵/西岡圭太
●鳥根県
短い岡本学
●岡山県
マシンガン/木村大輔
●広島県
コンパス/出口智秀
シャペンと私/神田里志
●愛媛県
電光ドーナツ/山内竜太郎
●大分県
ILLUSION 他①/野島智司
(整理日12月11日)

FM音楽館

●北海道
BOLD RULER 他②/平野正和
ドラゴンクエストIV「馬車のマーチ」 他②/荒川
琢磨
●宮城県
イース「Tears of Sylph」 他②/森下優
ドラゴンクエストIII「SMALL SHRINE」/小野寺健一
●群馬県
FORECAST 他①/石橋渡
ジーザス「エンディング」 他①/柄沢和明
●埼玉県
イースIII「冒険への序曲」 他③/外山元
ソーサリアン「囚われた魔法使いの地下要塞」
他①/阿佐美弘憲
●東京都
イースII「TO MAKE THE END OF BATTLE」/四辻孝文
●神奈川県
RHYTHM 他①/桑原新悟
大地讃頌 他④/平和樹
グラディウスII「生命惑星のテーマ」/指田博史
●新潟県
ドラゴンクエストIII「街」/ス住豪
●福井県
ドラゴンセイバー「水没都市」 他1/谷口洋一
●三重県
雨の日 他①/小林由幸
●大阪府
エターナルレジェンド「ピラミッドのテーマ」/今井哲明
WINDY 他②/宮本将彦

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は3月情報号のために12月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

●兵庫県
戦火を交えて/将横哲哉
●山口県
FACTORY 他⑤/河野光明
●愛媛県
ドラゴンクエストV「地平の彼方へ」/池本勝
●高知県
QUEER CITY 他①/岡林大
●福岡県
サンバ・デ・チョコボ 他①/尾崎誠
悪魔城ドラキュラ「Stalker」 他②/山田祐一
●熊本県
ファイナルファンタジーV「バトル」/下村真樹
●鹿児島県
四季より春/中村佳仁
(整理日12月11日)

ほほ梅庵のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
オラ都会にまけたよ…… 他①/安達弘晃
BENETTON FORD B188/上野順市
●青森県
驚異の昆虫世界 他①/佐々木達也
●秋田県
〜回想〜/高橋広光
●福島県
Machines/大藤将人・大藤健太
●茨城県
FLYING BANDITS/志村圭介
●栃木県
入道+勇士/松本國之
●埼玉県
藍緋と夕顔/中村寛
神七代①国常立神/阿部収一
よくごらんになって 他①/池森俊文
●千葉県
元気の素(LOVE) 他①/佐藤幸一
魔法使いの旅/三留貴史
●東京都
田舎の路切 他①/板垣直哉
駆逐艦横〜ワレ全公試中〜 他①/齊藤大輔
ねこ〜 他②/四辻孝文
春/小澤孝
RAI 他①/藤山歩
VIRGIN-BLUE/大熊雅文
●神奈川県
鬼の子わたし 他①/吉田直子
テレビな奴ら 他③/草嶋一
ブラックタワー2/北英明
夕焼けトンボ 他④/高橋真
KingTortoise/築地琢郎
LAST LEGEND 他①/長谷川智美
●長野県
おいらん♡ 他①/藤森幸義
不思議な女の子/柳沢雅美
ちょびりオシャレして…/中尾俊文
CHACE/川田剛生
●新潟県
電脳野郎アグレッシヴに始動!/藤田康司
山/大矢博
●福井県
冥界の狂戦士/八神真二
●岐阜県
マウス/門原昭
やりたない〜/立川秀樹
●静岡県
月日は百代の過客にして…… 他①/和出伸一
バードマンVSミスタータコ/工藤敦也
●愛知県
HURRY!/岸田旬矢
●三重県

エリちゃん 他①/西島弘貴
●滋賀県
世界一周マラソン 他①/山田祐嗣
●京都府
A-10A THUNDER BOLT II/三浦一誠
●大阪府
跡切れ跡切れ、微かに……/千塚佳
北の国から92' 他①/後藤和也
世界樹 他①/宮永亮
燃えよマウス/浅田浩一
FINAL/森上康成
●兵庫県
砂漠で生きるGreenDragon 他①/中沢大作
夜空の星 他②/小畑直
●岡山県
self-portrait〜油絵風〜/大内孝之
●香川県
BLUE MOON/常改俊彦
●福岡県
FIGHTER/永田祐司
●佐賀県
DELVINDUS WORLD/岡田裕介
●宮崎県
手のりにゃん娘/石那田光二
☆ぬりえ部門
●秋田県
ちよっと腹ごしらえ/高橋広光
●千葉県
記念写真/寺分敦至
●東京都
筋肉強食/宮入円
●新潟県
2001年〜大雪〜/佐藤洋
●岐阜県
宇宙のある惑星/山本健二
●愛知県
エイリアンと私/船津一裕
HUNGRY?/岸田旬矢
●三重県
題なし/西島弘貴
●山口県
狂気の山脈にて/村上孝恵
●福岡県
おいそ〜/内海豊
(整理日12月8日)

紙芝居&動画教室

●北海道
自殺点/菊地友則
●広島県
SILENCE IN THE RAIN/越智大作
(整理日12月8日)

●スーパー付録ディスク

☆MSXView
●神奈川県
???を探せ/北英明
●愛知県
標準ファイル印刷プログラム/熊松公孝
☆MIDI演奏用データ
●三重県
SLIME WORLD「BATTLE」 他③/小林由幸
●神奈川県
グラディウスII「Maximum Speed」 他①/平和樹
●福岡県
出たな!! ツインビー「雲海を越えて」/馬越公人
☆その他
●東京都
幻影都市セーブデータ/遠山則和
●滋賀県
自然画ツール 他③/白子雅之
以上271作品

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受け付けている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも偶数月に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約2か月半まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は①-②			①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③ほぼ梅庵のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門) ④紙芝居&動画教室 ⑤その他()		
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>					
作品名				[使用機種名] [ファイル名]		
氏名	フリガナ ()歳 男・女			ペンネーム	フリガナ *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。	
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ 都道府県					
☎	- -			投稿日	199 年 月 日	
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 年 月頃] いいえ					
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ					
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。					
	はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]					
	いいえ					
	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] [歌手・演奏者]					
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。 [ツール名] [SCREEN] [ロードの方法]					
	作品コメント					

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しみながら「AVフォーラム」。絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅磨のCGコンテスト」。

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面に取り上げることのできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通ねらいのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作っても掲載していくので、「いいもの」ができれば、とりあえず投稿してみてください。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門+1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類(後述)を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a) 1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名のとおり、プログラムそのものが1画面(※1)のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1 1画面とは、SCREEN 0: WIDTH 400の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空行(前の行が40桁目まで文字が来ているた

めにできる空白だけの行)や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b) 一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつこうでリスト掲載を省略することもありうる。

(c) D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルと呼び出すなど、BASICリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(圧縮ファイルの形式を含む)。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている /

(d) ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具」としてのプログラム作品と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】新コーナー「ツール」で使い方を紹介し、付録ディスクに収録。

(e) ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙(何枚でもコピー可)。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)

③プログラムの解説(※2)

④作品の資料、解説(※3)

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼(内容・程度に応じて1万円~5万円。掲載号が発売された翌月始めころに支払い)を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

F M 音 楽 館

F M音源(MSX-MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムにかぎる。テープ、またはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権許諾の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)を使用すること

②作品に関するコメント(用紙は自由)

★郵送にあたっての諸注意

・「FM音楽館」と封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲か、ゲームミュージック・一般曲かで額にじゃっかんの違いあり)。

A V フ ォ ー ラ ム

エスプリのさいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が「出題」。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでも受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクがテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎号、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本誌の下欄外「特典」を参照。

紙 芝 居 & 動 画 教 室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール、本体に付属しているツールを使ってもいい。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際応募用紙はコピーして使用。

②作品にはストーリーを必ず別の紙に書いて同封のこと。

★採用

規定の謝礼。

ほ ほ 梅 磨 の C G コ ン テ ス ト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門はイラストとぬり絵の2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけること。作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬり絵部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(奇数月月末ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」「二ツ折厳禁」「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツの5人の審査員により毎号評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金、賞品を進呈する。

ス ー パ ー 付 録 デ ィ ス ク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・いろんなことか便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・そのほか

上記のほか、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの「一覧」などの資料も忘れずに)

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

そのほかの
投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは3月31日必着。当選者の発表は5月8日発売予定の本誌6-7月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1)で⑥以外の人のみ答えてください。

- ①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)

- ④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)

- ⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない

⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集

- ⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでもおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+、turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)

- ③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286系も含む)

- ⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア

- ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①ラスタースクロールだノ ②水中生物を釣ろう ③Frugal battle
④周期球 ⑤UFOピッチャー ⑥LET'S SWIM/ ⑦Dead end2

- ⑧めざせ1番ノ ⑨小倉百人一首 ⑩バストライバー ⑪COMPANY

- ⑫どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①HUMANNOISE ②偽善者VOX
③ファンキー・ヤンキー ④LAUGH AT CRITICAL MOMENT

- ⑤信敵 ⑥ローターズ ⑦キングドラゴンのテーマ ⑧今月のBGMノ

- ⑨妖化理想郷 ⑩まるで興味が無い

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。

- ①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのすべしやる

- ④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから

- ⑥人にすすめられて
⑦その他(具体的に書いてください)

19 スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわかれはメーカー名を書いてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	キャンペーン版大戦略II・かすたまキット	10
2	F R A Y (ターボR版)	20
3	ザ・タワー(?)オブ・キャビン	24
4	ほほ梅蔵のCG描き方入門	
5	ほほ梅蔵CGコレクションI	
6	スーパーフロコレ3	
7	スーパーフロコレ4	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略II・かすたまキット
3	<FAN ATTACK>テグザ
4	十字軍
5	プリメ倶楽部
6	ユーザーの主張
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナース講座
10	<ファンダム>マシン語の気持ち
11	<ファンダム>アル甲5
12	<ファンダム>あしたは晴れだノ
13	GTフォーラム
14	FM音楽館
15	MIDI三度笠
16	BASICヒタニック
17	FFB
18	GM&V
19	パソ通天国
20	AVフォーラム
21	Internationalization
22	関人地下工房
23	紙芝居&動画教室
24	ほほ梅蔵のCGコンテスト
25	CDMING SOON
26	FOREノ

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「テグザ」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	アル甲5
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	MIDI三度笠
8	ほほ梅蔵のCGコンテスト
9	紙芝居&動画教室
10	パソ通天国
11	MSXView
12	あてましょQ
13	オマケ
14	MSX-DDSへの入口
15	表紙CG「HANAMI」
16	Bノ

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	マイコンBASICマガジン
4	ロダイン
5	ポプコム
6	電撃王
7	ゲーメスト
8	ASAHIパソコン
9	バックアップ活用テクニック
10	その他のパソコン雑誌
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	ファミコン通信
13	PC Engine FAN
14	メガドライブファン
15	その他のゲーム雑誌
16	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝歴史
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	雄新の嵐
9	伊忍道・打倒信長
10	ウィザードリィ3
11	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
12	MSXView
13	MSXトレイン
14	F-1スピリット
15	エメラルド・ドラゴン
16	SDスナッチャー
17	SDガンダム ガチャポン戦士2
18	王家の谷・エルギーザの封印
19	キャルシリーズ
20	キャンペーン版大戦略II
21	きねわんぶらあひ中心派
22	銀河英雄伝説シリーズ
23	グラディウスシリーズ
24	グラフィックス
25	クリムゾンシリーズ
26	激突ペナントレース2
27	幻影都市
28	サーク
29	サークII
30	サーク・ガゼルの塔
31	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
32	三国志
33	三国志II
34	THE プロ野球激突ペナントレース
35	シムシティ
36	シュヴァルツシルトII
37	Simple ASM(シンプルアセム)
38	水戸伝
39	スナッチャー
40	スーパー海海ドラゴンズアイ
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	戦国ソーサリアン
44	ソーサリアン
45	増設RAM(MEM-768)
46	ソリッドスネーク
47	大航海時代
48	ディスクステーション各号
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
55	信長の野望く全国版
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぶよぶよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリートコマダナーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ボッキー2
74	魔導物語1-2-3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIDS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草結縁
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペール
81	らんま1/2
82	藤の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑わせえろずまん

----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

41円切手を
貼ってくだ
さい

1 0 5 - □ □

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください()



----- (キリトリ線) -----

MSX・FAN4-5月号アンケート回答ハガキ

- ① ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ()
- ② ① ② ③
- ③ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ()
- ④ ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []
- ⑤ [¹] [²] [³] [⁴]
- ⑥ [] ⑦ [] [] []
- ⑧ [¹] [²] [³]
- ⑨ [¹] [²] [³] ⑩ [¹] [²] [³]
- ⑪ [¹] [²] [³] ⑫ [¹] [²] [³]
- ⑬ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ () ⑪
- ⑭ [¹] [²] [³] ⑮ [¹] [²] [³]
- ⑯ [¹] [²] [³]
- ⑰ []
- *シリーズものは、ⅡとかⅢとか必ず明記してください。
- ⑱ []
- その他 []
- ⑲ []

4-5月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね①

□ □ □ - □ □



住所

氏名

☎ ()

-

年令

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

IBM PC/ATと互換機ユーザーのための月刊情報誌

DOS/V fan

ドス・バイ・ファン
4月6日創刊!!

**国内・海外ゲーム情報満載!
最新アプリ、ハード徹底紹介!
付録にディスクがついてくる!**



昨年から、にわかに世間を騒がせているDOS/Vマシン。世界標準仕様のこのマシンは、日本語に対応していなかったため、というただ1点で日本に本格的に入ってはこなかった。だが、MS-DOSに日本語をくっつけた新OSをのつけたことによって、その壁は一気に壊れたのだ。そして、その魅力ゆえにユーザーはどんどん増えている。私たちは、そんなユーザーのための雑誌を創刊することにした。もちろん新しいマシンなので、初心者むき。ビジネス、ゲーム、CG、MIDI、パソコン通信……とあらゆる情報を満載。きっとすてきなことが待っている。

必ず買ってね!

予価980円(付録ディスク付)

★お求めはお近くの本屋さんへ

徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231代

DOS/Vマシンの特長

より速く

(33~66MHz)

より安く

(98,000円~)

よりきれい

(640ドット×480ドットの高解像度)

世界中のソフトが使える

(約7000万本)

世界
標準
仕様

PASOTEN パソコン通 録 ディスク パソコン通

パソコンビギナー向けの「いち、にのパソコン」、草
ネットの輪を広げるための「草ネット探検隊」の
新コーナーを設けたので、よろしく！

いち、にのパソコン Ichi Nino Pasotsu ★大手ネット編

大手ネットは有料だけど、あらゆるものがそろっている

今回より、パソコンに興味のある人やビギナー向けに新しいコーナーを作った。それがここ。まずはハードやソフトのことはほっておいて、楽しさや便利さのもろもろを先取りしてしまおうというわけなのだ。それでは、

有料だけど、あらゆるものがそろっている大手ネット編。

みんなは大手ネットというと、まさき「お金がかかる」と思っていない？ たしかに使用料（アクセス料金または課金という）というお金はかかる。でも電話料金のことをいえば、大手ネ

ットというのは全国中にアクセスポイントをもっているから、どこに住んでいようと最寄りの電話番号を利用することができる。これは東京以外に住んでいる人にとっては、なくてはならないものだ。また、電話料金や使用料は深夜割引サービスだっ

てあるではないか。しかし、いちばんいいたいのは、お金のことではない。大手ネットのなかにはドラえもんのポケットみたいに何でもあるのだ。まずはパソコンキャラのもでみが大手ネットの1つであるニフティサーブに入り目的を達成するまでを紹介。

もでみの計画

CGやりたい編★ひそかにCGを覚えて友達に自慢したい

- A** CGのことをあまりよく知らないの、何かわからないときはアドバイスがほしい。
- B** みんなはどんなCGを描いているのか、作品を見てみたい。
- C** 自分が描いたCGはどういう評価を受けるのか興味があるので、人に見てもらいたい。



もでみの目的はA、B、Cの3つある

検索して目的にあう場所を探す

ニフティサーブに入って検索

NIFTY-Serve TOP	2 電子メール
1. サービス案内・検索	4. CDシミュレーター
5. 掲示板	6. ニュース/スポーツ/天気予報
5. フォーラム	8. 新聞・雑誌記事情報
6. 企業/経済/ビジネス	10. 趣味・旅行/イベント
8. 生活/教育/就職	12. ショッピング/アドコーナー
11. ワープロ/コンピュータ	14. コンピューサーフコーナー
13. 海外データベース (INFOCUE)	E. 終了
15. ビギナーズコーナー	
>1	
サービス案内・検索 SERVICE	2. メニュー・ツアー
1. サービス検索 (FIND)	4. オンライン・トッパディ
3. お知らせ	6. サービス時間案内
5. 会員登録とお問い合わせ	8. アクセス方法
7. 検索情報サービス	10. NIFTY-Serve USA 事務局
9. コマンド/エディタの使い方	12. 金庫情報 (秘宝/宝庫)
11. オンラインメール (無料)	14. ホームパーティー
13. プロフィール情報サービス	16. ファミリアアカウント
15. アクセス・キフトコーナー	
17. バティグ	
>1	
サービス検索 (FIND) FIND	
1. 検索内	2. 検索
3. サービス一覧	
>2	
検索文字列 (漢字で15文字まで 例 雑誌 改行で終了)	
>1	
1. IBM Hobby フォーラム	F12MB
2. コーニンググラフィックスフォーラム	F2SHING
3. FPCIS キャラクター	F3ICOL
4. FPCIS スタジオ	F4ICST
5. FOLD1 (OLD) 画像ツール/PC38ソフト	FOLD1
6. FOLD2 (OLD) 画像ツール/各種ソフト	FOLD2
7. FOLD3 (OLD) 画像ツール	FOLD3
8. SHARP User's Forum ファミリア情報	F3HAPP2
>2	
サービス検索 (FIND) FIND	
1. 検索内	2. 検索
3. サービス一覧	
>2	
検索文字列 (漢字で15文字まで 例 雑誌 改行で終了)	
>1	
1. FMフォーラム (音楽・画像)	F5MAY
2. 富士通ビジュアル通信フォーラム	F6VC
3. F5AL AVギャラリー	F5ALAG
4. F5AL AVインター	F5ALAV
5. F5AL AV工房	F5ALAV
6. 知恵の海 WAPIS フォーラム	F6WIS
7. コーニンググラフィックスフォーラム	F7SHING
8. FPCIS キャラクター	F8ICOL
9. FPCIS スタジオ	F9ICST
10. FOLD1 (OLD) 画像ツール/PC38ソフト	FOLD1
11. FOLD2 (OLD) 画像ツール/各種ソフト	FOLD2
12. FOLD3 (OLD) 画像ツール	FOLD3
13. F5TOWNS フォーラム-2 (応用編)	F5TOWS2
14. 画像	IGO
15. 辞書	SHOGI

ニフティサーブのトップメニューからサービス検索に入る

目的のフォーラムに入会

ようこそ！ ここは両者の殿堂・FGAL-AGです
■AGの定例R下は毎週日曜日の午後10時～午後11時です■

■初めてのZ386のZ386とは、[お知らせ]を見て下さいね。■

■アップロードの手引きを改訂(92/12/28版)しました。是非一読！

■アニメ・ゲームキャラなどのアップロードは、お手数ですが投稿元への承諾を得た後にお願いします。

■新スタッフの紹介を「お知らせ」に掲載しました。

■FGAL-AGでは現在Siggを募集しています。会議室で話したいテーマがございましたら、是非お知らせ下さい。

■詳しくは、2番会議室 180239 をお読み下さい。

■(サイクリック会議室導入のお知らせ)

1993年1月1日より、FGAL内全フォーラムの会議室体制が新タイプの会議室(サイクリック会議室)に変更されることになりました。

FGAL-AGも、1月1日にすべての会議室がサイクリック型に変更されます。

◆オートハイロットやログ整理ツールをお使いの方は、ご注意ください。◆

詳しくは、FGAL Mの20番会議室をご覧ください。

(このメッセージは3回表示されます)

<FGAL: AVギャラリー> FGALAG 3 電子会議
1: お知らせ 2: 掲示板 5 金庫情報 6: リアルタイム会議
4: データライブラリ 5 金庫情報 6: リアルタイム会議
7: SYSOP 宛メール 8 オプション E 終了

もでみの目的のある場所

フォーラムのなかには項目ごとに分かれているので目的の場所を見つけるのはかんたん。もでみの計画のAは文章を書き込んで、それに対する応答をもらうのが目的なので2: 掲示板または3: 電子会議。Bは1: データライブラリ。Cはまず自分のCGを4: データライブラリにアップロードしてから、こゝあいをみて3: 電子会議でその感想を探す。

※サイクリック会議室に登録された発言数が一定数をえたと、古いものから上書きされていくシステム。

と、いうことで、今月はスペースをいちおう取りもどしたのです。めでたし、めでたし。

さて、今月(1月)のめいおうせい通信では、HNの由来について話された。HNとはハンドルネームと読む。これは、ペンネームと同じことだけど、通信界ではペンネームとはいわずハンドルネームという。でも、ペンネームとわけている人は少ないので、だいたい名前をもじってつけている人がほとんどだけだね。

さて、そんななかで、おはこん常連の奈良の三冠王の名前の由来はものだった。まさか写真のような理由があったなんて……。担当は小学生からのMSXユーザーだったクセに雑誌に金かけなかったので、正直おどろいちゃったぞ。しかし、あんな、あいかわらず野球好きやねえ。

ほかにも9Wクンとかは、1:さだまさしがアマチュア時代に作った曲の名前、2:前のHN「6MASAKI」の頭文字6Mをさかさまにして9W、3:九月姫にあやかって、4:9月19日生まれだから、といった理由を書いていた。いったいどれが本当なんだ?

おなじみサブコミュのLARZは、「LARGE SYSTEM」とい

う同人サークルのLARZからはじまり、レベルアップしてLARZ。くっくくるるる、のはとクンはハトさんだそうです(おいおい)。

そのほかの話題は、某電撃雑

誌はじつはうんぬんだったみたいなお話があったが、当たってたのでここではパスねパス。

そういえば最近のめいおうせいはお初の人があまりきていない。たしかにウチワネタに走ってはいるが、一度「はじめまして!」とくれば、キミはもうその常連さんの仲間入りなんて、みんなきてねー。

まずは検索して目的に合った場所を探そう

下の大きな流れ図は、もでみがキーワードを使って目的の場所を探し出す(検索する)ことから始まる。キーワードは目的にあわせて思いついた単語で念のために2種類を検索した。その結果、表示されたフォーラム一覧のなかから「FGAL AV

ギャラリー」という1つのフォーラムを選んで入ってみたのだ。ニフティサーブでは、1つのテーマごとにまとめた場所をフォーラムとよんでいる。フォーラムのなかには広く、「会議室」や「データライブラリ」はさらに細かくテーマごとに分けられてい

るので、ほしいと思う情報は、1つのフォーラムに入るだけでひととおり手に入れることができてしまうのだ。

それでは、もでみの活躍ぶりをゆっくりと見てほしい。彼女のひそやかな目的はひととおり達成することができたのだ。



2 掲示板

<FGAL AVギャラリー> FGLAG
1. お知らせ 2. 掲示板 3. 電子会議
1. データライブラリ 2. 全覧情報 3. リアルタイム会議
1. SYSDP 元メール 2. オプション E 終了
掲示板 (1 閲覧 2. 登録 3. アップロード 4. ダウンロード 5. 削除 6. 検索 E 終了)
>e
掲示板 (1 閲覧 2. 登録 3. アップロード 4. ダウンロード 5. 削除 6. 検索 E 終了)

3 電子会議

番号	発言 (未読)	最新	会議室名
1	795 (795)	01/31	■ A.G. 安間 はじめまして、こんにちは
2	250 (250)	01/30	■ G. AG 安間 フリートークに花が咲く
3	251 (251)	01/24	■ A.G. 安間 OK! 咲けよ、さらば開かれん
4	176 (176)	01/31	■ 15色画面 6色スタンプア
5	351 (351)	01/31	■ 多色画面 天然色への移り変え
6	464 (464)	01/31	■ AG 多色 天然色への移り変え
7	125 (125)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
8	15 (15)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
9	16 (16)	01/29	■ 多色画面 G. AG 安間
10	8 (8)	01/29	■ 多色画面 G. AG 安間
11	189 (189)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
12	8 (8)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
13	167 (167)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
14	76 (76)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
15	70 (70)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
16	70 (70)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
17	8 (8)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
18	8 (8)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
19	8 (8)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
20	553 (553)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間

4 データライブラリ

番号	発言 (未読)	最新	ライブラリ名
1	235 (235)	01/26	■ 多色画面 G. AG 安間
2	44 (44)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
3	569 (569)	01/26	■ 多色画面 G. AG 安間
4	512 (512)	01/22	■ 多色画面 G. AG 安間
5	567 (567)	01/22	■ 多色画面 G. AG 安間
6	465 (465)	01/22	■ 多色画面 G. AG 安間
7	465 (465)	01/22	■ 多色画面 G. AG 安間
8	436 (436)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
9	147 (147)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
10	11 (11)	01/26	■ 多色画面 G. AG 安間
11	13 (13)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間
12	46 (46)	01/31	■ 多色画面 G. AG 安間

質問を書きこむ

みなさん、はじめまして、もでみと申します。実は最近CGを始めました。わがままなことも多く、みなさんの作品をダウンロードして見ることも多々あります。そこで、いきなり質問しちゃいます。私はMSXを使っていて、他機種での作品も見たいので、MAG形式からG形式に変換する作品を見つけては、ダウンロードしています。でも、ほかの形式の作品も、ぜひ見たいので、私の投稿で可能なものがあたらしく教えてくださいます。よろしくお願いします。

データライブラリからCGをダウンロードする



◎ほりこへんさん作のFGALAV宣伝CGなのだ

①データライブラリにCGをアップロード ②会議室に書きこまれた感想を読む



草ネット探検隊 Kusa-Net Expedition

今月からはじまったこのコーナー「草ネット探検隊」は、全国各地の草ネットを探検してしまおうというものだ。

今回は関東圏の草ネットの中

から、千葉県の「ローカルライン夜な夜な」にいった。

※草ネット：営利目的の大手ネットに対して、個人が趣味で運営しているネットのこと

ローカルライン夜な夜な



OFFFの記念写真をCGに変換したもの。すっかりみんな友達になって盛り上がりつつある。シスオベさんの話では「右端の人たちが怪しい」とのこと

今回探検するこの「ローカルライン夜な夜な」は、開設されてから1年になる、わりと新しいネットだ。会員は10代から40代まで150人ほど。毎日夜中にログインすると、数件ポツポツと書きこみがあるという感じで、それほど派手なネットではないけれど、おちついていて、いい雰囲気だ。

会員は千葉県の人が多く、ボードではローカルなお店の話や、パチンコ店の話などがあふれることもある。近所の人はずいぶんアクセスしてみたい。

OFFF会もさかんに行われている。上の写真は、去年の10月18日に行われたOFFFの記念写真。JRの稲毛駅前で撮影されたものだそう。イメージスキャナでとりこんで、フリーウェアのCGとしてネットにアップロードされている。

OFFFは、いつも1次会が飲み会とカラオケ、2次会はボーリング大会や、ゲーム大会、またはカラオケ大会になるらしい。だいたい毎回10人前後の集まりで、OFFFがおわるころにはすっかり友達になってしまうそう



だ。参加者の時間の都合によっては夜中に集合して朝までずっと遊んでいることもしばしばあるとか。今年の1月にもOFFFが行われたそうなので、その写真もそのうちCGになってアップロードされるだろう。

入会方法は下のかこみのとおり、いくつかの質問に答えれば、その場ですぐにIDとパスワードを発行してもらえ。

ボードの話題は、おもに日常の話や趣味の話。アニメやゲームの話はあまり出ない。草ネットにありがちな、内輪だけでかたまて他の人が理解できない話をしているという傾向もなく、

入会したばかりの人でもすぐボードの話のなかにはいっていただけると思う。

いま、フリートークのボードでは、ハンドルネームの由来についての話題でもりあがっている。このネットのシスオベさんのハンドルネームは「10円」さんという。ぜひこの由来をきいてみたいが、まだボードに書きこまれていない。

大手ネットでは、どうしても自分の趣味のボードにばかりいつてしまうけど、ここならすべてのボードを見てまわって、いろんな人の書きこみを見ることができる。



ログインするとこんな画面になる。大きな「夜な夜な」ロゴがおどめかえ

小さいネットで、よろしく

●シスオベ10円さん

去年の緑の日に開局してから、夜な夜なもうすぐ1歳の誕生日を迎えます。開局当時はこのネットがここまで成長するとは考えもしませんでした。みなさんも、ゆっくりと大きくなるこのネットに参加してみませんか。のんびりして、コミュニケーションをとるには通信初心者の方や女性の方にも安心・簡単だと思います。



ネット名：ローカルライン夜な夜な
所在地：千葉県千葉市緑区
電話番号：043-292-7284
回線数：2回線
運営時間：24時間（メンテナンス随時）
ホスト
プログラム：KTBB5
入会方法：オンラインサインアップ（ゲストでログインしてメインメニューから「A」コマンドを入力する）
入会金：無料
会費：無料
入会資格：また来てくれる方

●通信制御手順
文字コード：シフトJIS
通信速度：300/1200/2400bps
プロトコル：X、Y、ZMODEM、MLINK
MNP：MNP5、V、42bis
通信方式：全二重
ビット長：8ビット
パリティチェック：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：行う（ON）
シフト制御：行わない（XOFF）
ゲストID：GUEST

用語解説★

プロトコル：コンピュータ間で通信するための、通信速度、通信方式、エラーチェックの方法、データの形式などの規約。ここでいわれているX、Y、ZMODEM、MLINKなどは、とくにバイナリファイルを転送するときのプロトコルをさす。OFFF：オフライン・ミーティングの略。ネット上（オンライン）ではない状態での集会のこと。

2月号のAZUMAさんの紹介で、今月はたろうさんの登場だ。彼は先日FS-A1GTを

購入し、自分でキーボード増設、クロックの高速化などの改造をほどこしたそう。今回はその

改造の様子を日記ふうにつづってもらった。題して「たろうさんのGT改造日記」。

しかし、「改造してみるか」なんてかんたんにいってしまうところがすごいね。

MSX自慢

1月某日 FS-A1GTを買ったいいが、どうも使い勝手がよくない。やはり前に使っていたHB-F1XDJ改造版と同じように使えなければ、GTも改造してみるか。

1月15日 ネットでGTのメモリを1MBに増設できるかもしれないとの情報を得て、だめかもしれないが試してみることを決意する。さっそく秋葉原に行って部品を購入した。

1月17日 メモリ増設はうまくいかなかったが、いろいろいっているうちに他の改造をしたくなる。長く使うマシンだからきれいに改造しなければと思い、どのように改造するか計画を練った。結局メンテナンスのしやすさを重視し、改造によって拡張される部分はコネクタを使ってメイン基盤から簡単に取り外せるようにすることを決めた。

1月20日 改造のための部品を購入した。増設ディスクドライブと外部キーボードはXDJで使っていたものを流用したため、部品代は約3000円程度に抑えられた。

1月21日 まずはケース加工。糸のこやすり、ハンドドリルを使ってコネクタやスイッチを取り付ける穴を開けた。この作業は完成後の見栄えに大きく影響するので特にいねいに行った。



改造中のバラバラにされてしまっているGT。基盤まる出しのあわれなお姿



改造終了。GTから外部キーボードやら、オーディオケーブルやらのびている

たろうさんのGT改造日記

1月28日 ケース加工の次は配線。ディスクドライブ増設など、配線の数が多いので面倒である。クロックアップ回路の製作も行った。

1月29日 疑似ステレオ化の改造を行った。疑似ステレオ化には秋月電子製のサラウンドプロセッサキットを使用した。GTの場合、RGBケーブルを取り付けるとオーディオ出力が取れないのでRGBケーブルのコネクタを改造し、オーディオ出力を取り出した。

1月30日 改造が終わった。あとはこの改造したマシンで何をするかである。他に改造をしたい部分は今後の課題としておこう。

結局やったこと

- ・ディスクドライブ増設(3.5インチ、5.25インチ)
- ・外付けキーボード増設
- ・クロック周波数アップ
- ・疑似ステレオ化(MGSELのデータが大迫力で聴けるのでおすすめです)

たろう



補 ★ ★ 足

GTのメモリを1MBに増設 一部のパソコン通信のネットワーク上でGTの内蔵メモリを1MBにできるかもしれないと一時話題になったが、まだ成功したという報告はない。

サラウンドプロセッサキット 電子工作をする人の間では有名な秋月電子通商が発売しているキット。ステレオ音声にさらに広がりをつけたりモノラル音声を疑似的にステレオに変換する機能がある。

ディスクドライブ増設 GTの基盤には内蔵ディスクドライブ用のものの他にもう1つディスクドラ

イブのコネクタを取り付けることのできる場所があり、そこにコネクタを取り付けて信号を外部に取り出すことによりディスクドライブを増設することができる。MSXマガジン91年3月号に関連記事がある。今回の改造ではさらにスイッチ切り替えによって内蔵ドライブと増設ドライブを逆転させる回路も取り付けた。

外付けキーボード増設 GTの基盤のキーボードコネクタから並列に外部キーボードコネクタ用の信号線を取り出す。MSXマガジン91年3月号に関連記事がある。

クロック周波数アップ GTの基盤についている28.636MHzの水晶発振子を取り外し、そこに37.8MHzおよび28.636MHzのクロック信号を接続して2つを切り替えられるようにした。バックアップ活用テクニック28号に関連記事がある。

疑似ステレオ化 通常MSXはモノラル出力だが、サラウンドプロセッサやその他音楽用のエフェクタを通すことによって疑似的にステレオ出力にし、音に広がりを持たせることができる。この改造はたろうさんが独自に行った

フリーソフトウェア・ライブラリー Free Software Library

このコーナーをもっとみんなに利用してもらえるように、また、フリーソフトウェアを提供してくれる作者たちに、どんどんみんなの感想や意見が反映していくようにと思い、少しでも雰囲気を変えてみた。限られた誌面のなかで、ソフトウェア付属のドキュメント以上のことを載せることはしよせん無理でもあるので、ここでは1つ1つのソフトウェアをできるだけわかりやすく、何のために作られたものであるかを中心に紹介していくことにしたのでよろしく。

前回のOPLLシリーズに引き続き、今回もMGSシリーズという音楽用フリーソフトウェ

アを付録ディスクに収録した。もちろん、どちらもMSXの音楽用フリーソフトウェアの定番なのだが、MGSの場合は同時に17音鳴らすことができる。

それでは、大きくバージョンアップしたMGSシリーズについて、作者のAinさんに聞いたことを伝えよう。彼の話によると、今回のバージョンアップではプログラムの容量を小さくするために、いくつか分割したそうだ。たしかに容量を小さくすることによって、必要なプログラムだけ使えばよいのだから、合理的かもしれない。

では、それぞれのプログラムについては、専用のコーナーを

見てもらうとして、音楽データにスポットをあててみよう。

ぜんぶで音楽データは6曲分あるのだが、なかなか気合が入っている作品が多い。なぜなら、END-MANさんにしてもAIDIXさんにしても、既成の曲に自分で手を加えたアレンジ

バージョンの作品があるし、OPLLシリーズで有名なゆじさんの協力によって、ゆじさんがOPLLプレイヤー用に作曲した「疾風迅雷」を、AinさんがMGSEL用に作り直した作品を収録することができたからなのだ。ラッキー！

●今月のフリーソフトウェア一覧

●FM音源プレイヤー	MGSEL Ver.3.00t	by Ain
	MSP Ver.1.01+	by Ain
●FM音源ドライバー	MGSDRV Ver.3.04	by Ain
●MMLコンパイラ	MGSC Ver.1.02	by Ain
●MGSEL用ディレクトリファイル作成ツール	MGSF	by サイバラ

●音楽データ

『SDスナッチャー』より マスターズナッチャー1 by END-MAN

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

『ソーサリアン・メデューサの首』より 村 by END-MAN

『ソーサリアン・メデューサの首』より 村のアレンジバージョン by END-MAN

『ソーサリアン・囚われた魔法使い』より

地下要塞のアレンジバージョン by AIDIX

『ソーサリアン・氷の洞窟』より 洞窟1 by Ain

©日本ファルコム

『UG9』より 疾風迅雷 by Ain

※疾風迅雷はY.Shibuyaさんが作曲しました

※疾風迅雷以外はMARIO-NETから転載。

MSXの音楽フリーウェアの定番！ 先月紹介したOPLLシリーズと対極をなすプレイヤー

MGSEL

Ver.3.00t
by Ain

MGSELで音楽データを聞くには

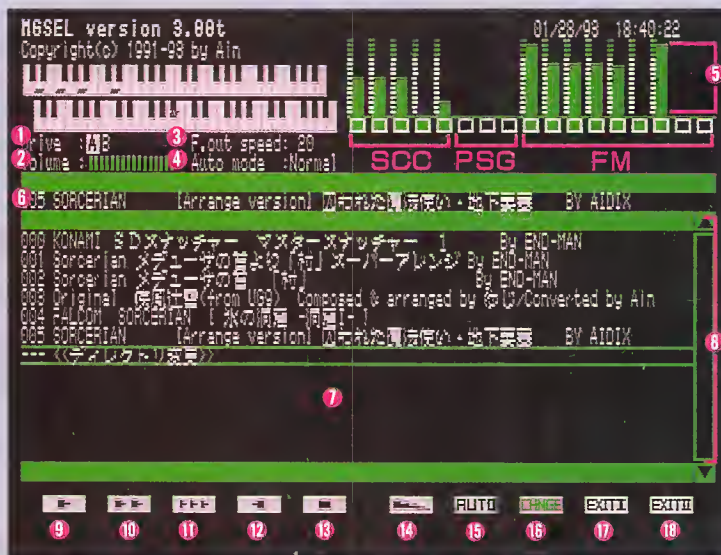
A>MGSDRV
A>MGSF
A>MGSEL

付録ディスクに収録してある音楽データを聞くためには、上に載せたとおりに命令すればよい。右の写真のように表示されるはずだ。おもな操作に関する説明も載せておく。また、MGSELは音楽データを聞くための専用のディレクトリファイル(MGSEL.DIR)が必要なので、初めて音楽データを聞くときには、まずそれを作る。

それから、前バージョンからMGSシリーズを使っている人のためにひとこと。今度のバージョンのMGSELは、まず始めにMGSDRVをロードしないと機能しなくなった。また、旧バージョン用のデータはそのままでは聞くことができないので、MGSCを使ってデータを変換する必要がある。頭の隅っこにでも置いてね。

基本操作(マウス対応)と対応キー

説明 機能/操作キー



ドキュメントの読み方★

フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。

①BASIC②CALLKANJI③CALLSYSTEM④MODE80⑤TYPEファイル名。



MGsシリーズの柱となるドライバー。SCC
カートリッジの音も鳴らすことができる

MGSDRV Ver.3.04 by Ain

このドライバーはMGsシリーズの中心となる重要なプログラムだ。これがないと、音を鳴らすことができないのだ。

初めて使う人のために説明すると、MGSDドライバーとは、PSG、FM、SCCの各音源を最大17音まで鳴らすことができるミュージックドライバーのことをいう。88ページのMGSELの写真に、それぞれの音源

のレベルメーターがぜんぶで17個あるはずだ。

では旧バージョンからの大きな変更点についてふれておこう。それは、MGSDドライバー単体で音を鳴らしたり、音楽データを作成することができなくなったという点だ。つまり、MGSDドライバーは17音の音源を鳴らすための準備をする役目専用になったわけだ。

MGSELに必要なディレクトリファイルはいともかんたんに作成する便利なツール

MGSF by サイバラ

MGSEL.DIRを作成するコマンド
A>MGSF -0

これはとても便利なプログラムだ。なぜならMGSELは専用のディレクトリファイルがないと、音楽データを読みこむことができないので、演奏も聞くことができない。MGSFはそのディレクトリファイルをかんたんなコマンド一発で作成してしまえるプログラムだからなのだ。もしもこのMGSFがなかったらどうなるかと

いうと、MGSEL用のディレクトリファイルを1文字1文字入力して作成するほかないのだ。ついでに親切な操作性についてもうと、たとえば、すでに前に作ったディレクトリファイルが存在しているときにこのコマンドを使うと、前のものを消すのか、それとも前のものにさらに付け加えるのかを聞いてきてくれるので、うれしい。

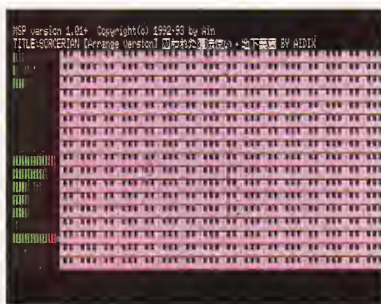
DOS2専用のMGsプレイヤー。トラックごと
にレベルメーターとキーボードが付属

MSP

Ver.1.01+
by Ain

起動方法 A>MSP[ファイル名]0 (あらかじめMGSDRVを実行)

起動すると、いきなりインパクトの強い鍵盤でいっぱい画面になる。DOS2専用のプレイヤーなので、人によっては見ることができなくて残念だ。じつは、この鍵盤に演奏中の音がぜんぶ表示されるので、なかなか迫力があるのだ。それに、たまたま1曲だけ聞きたいときなどは、MGSE



あつと驚く鍵盤だらけの画面だけど、鳴っている音をすべて表示するので、こ

しよりもこのMSPのほうが手軽に鳴らすことができるので、便利かもしれない。

旧バージョンのMGsファイルやテキストファイルになっているMMLをMGsフォーマットの演奏データに変換する

MGSC

Ver.1.02
by Ain

使用方法

A>MGSC<Input file>[<Output file>][Option]0

- <Input file>: テキスト形式のファイルのソースのファイル名を指定
- <Output file>: コンパイル後のデータのファイル名
- [Option]: -P……コンパイル終了後演奏を開始させる。
-n……データをセーブしない

MGsシリーズの音楽データを作るために必要なコンパイラだ。また、古いバージョンの音楽データを今回のMGSDRVで利用できるように変換もでき

る。とにかく奥が深く、付属のドキュメントもページ数が多いので、すべてをここでいうことはできないけど、変換後に演奏できる機能はちょっと便利。

フリーソフトウェア感想文(2月情報号)

●XLDローダー

すばらしいの一言。まさかXLD画像が、わが家のMSXでおがめるなんて思ってもみなかったことです。ああ、MSXをもつていつつくづく幸せだなあ。

(東京都/遊佐隆弘・20歳)

私はMSX2しか持っていないの

で、このフリーウェアは使えませんでした。しかし、画像を表示するならばMSX2でもできさうな気がしてなりません。ぜひぜひ使ってほしいです。

(神奈川県/鷲尾直広・20歳)

うわーい。XLD画像が見れるぞーい。いままですべてのMAGやPICしかダウンロードしてなか

ったけど、これからはXLDも仲間入りしたので、またディスクの山ができてしまうな。うわーい。

(静岡県/沢村五郎・17歳)

『ただ意味もなく』なかなかシュールなCGでした。リアルでいいですよ。XLD画像ってこのデの画像が多いのでしょうか？ もっと載せてください。

(岡山県/寺門広・26歳)

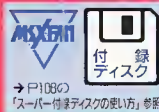
ドキュメント郵送サービス★

漢字ROMのないMSXの人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して4月10日までに「バソ天」4・5月号ドキュメント希望」係まで。いっしょにバソ天の感想も書いてくれるとすごくうれしい。

ON AIR AV FORUM

さあ仕事だ、と思ってMSXをセットしたら……
"Boot error"と厳しいメッセージ。トホホ、
新橋にディスクを取りにいかなきゃ。

塾長：よっちゃん



規定部門

お題は「顔のパーツ」

お耳

■東京都・ターンウェーデルンヴィクトリアT.Y.S Notes(16歳)

リアルな耳。しかもたくさん。わりと上のほうがとがっていて、耳たぶはフラットな、稲耳とは逆なフォルムだ。新たに「ヴィクトリア」の称号も加わった作者のコメントによれば「カガミの前で耳を見ながら必死に方眼紙に描いた」そうなので、作者の耳がこんな形なのだろう。耳は、そのつもりで見ると個人差がとてまげしい。



④これだけきっちり並ぶとシュールな感じがしてくる

```
1 SCREEN7:COLOR,0,0:CLS:SETPAGE0,0
2 OIMA(180):DRAW"S4BM120,80":COLOR=(15,7,6,5):COLOR=(13,5,4,3):COLOR=(2,4,3,2)
3 ORAW"C2U4EU3EU2E5RERERERFRF3OF02F08
GO4G02G0G3D02D0G02D0G3L6L26L2HLHU2HU4HU
5HU8":PAINT(125,85),15,2:C=14
4 ORAW"BM128,73C14E6RERERF3D2FD11D0G0G0G
30GDLGL3U11HU5H2U3":PAINT(132,88),C,C
5 ORAW"C13BM128,73E4R2ERER2ERF3U2H3OF3UH
3L3GL2GLG5DE3":PAINT(132,68),13,13
6 ORAW"C28M127,73UEUER4RERER2FF"
7 ORAW"C28M129,78G04R3LE3U202LRG3LE2UE2R
FL2R2DL2R2DHG2DGDH5F02GDGLREUERER"
8 ORAW"BM130,85C13RU2R0U2E03FU4F02EU3"
9 ORAW"BM131,89R02R3HL":COLOR=(C,6,5,4)
10 ORAW"BM129,74C13RFR2ERF0F0FDFRH3F3RH3
F3UH3F3UHLHUHU2HL3":PAINT(132,74),13,1
3:ORAW"BM129,74C2REERER2ERF202"
11 ORAW"BM137,73C2FD2F0FRF02G0G3LGL"
12 COPY(110,57)-(160,188),0TOA:FORI=0TO9
:FORJ=0TO3:COPIA,0TOI(50+5,J*52),0:NEXT
J,I:FORI=0TO1STEP0:NEXT
```

カワイイおめめ

■大阪府・ニョキTOM(16歳)

ふーっふっふっ、TOMくん、ナイス。
「カワイイおめめ」という題で、じわーっ

上から鼻と口を描いていって「どんな目が出てくるんだろう」と期待していると、この渾美清を10倍シンプルにしたような目がフラフラ浮かんでいる。あちゃー。TOMくんはMSXとRを達成したので、ここに「ニョキ」という称号を授ける。イタリアの、バスタの一種なり。



④渾美目がフラフラと鼻周辺に動く。かんべんしてくれ

自由部門

スペースキーで叱りましょう

SCREENの比較

■兵庫県・むなげ団(12歳)

初登場むなげ団くん(M)の作品はいたってかんたんなものなんですスクリーンモードの違いを、おなじ絵を描くプログラムを走らせることで比較する、そのアイデアが気に入ったのでサイヨー。RUNして最初に2〜8を入力してリターンキー。そのモードで絵が描かれる。どのスクリーンモードがどうのこうのというよりも、はるかにはやくそれぞれの違いがわかったりする。



④ドットがえっくでかい。それはSCREEN3だから。円にはまず見えない

④SCREEN8だと、ワイヤー風のきれいな円が重なっていく。美しい



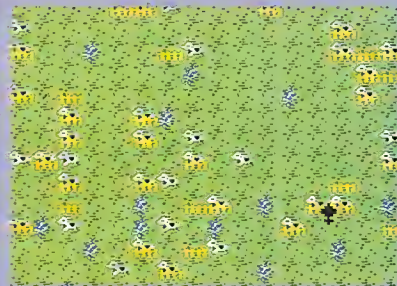
```
10 COLOR15,1,1:SCREEN0:INPUT"SCREEN(2~8)
":A
20 SCREENA:FORI=0TO50
30 CIRCLE(120+I,90+I),15,3:CIRCLE(120-I,90+I),15,10:CIRCLE(120+I,90-I),15,13:CIRCLE(120-I,90-I),15,5:NEXTI
40 SCREEN0:LOCATE6,8:PRINT"アナハットノSCREENカ? イテスカ?"
50 GOTO50
```

『飛行船の旅』+『放電実験』

■兵庫県・HASEMAKO(28歳)

HASEMAKOくん(MS)は、今回2作品採用。まず、1本目は、大きな牧場(牛がたくさん)の上を飛んでいく『飛行船の旅』。牛がぜんぶおなじ方向を向いているのがなんともチープでおかしい。とてもんびりしたゼビウスといったところ。

2本目は『放電実験』。スペースキーを押すと、上下の電極の間で放電現象が起きる。近所のマンションに雷が落ちたのを目撃したのがきっかけで作ったそうです。放電の道筋と、電気の色合いがとてもきれい。そのマンションには次の日に水道局の車が来て、ポンプを直していたようです。



④のんびりと飛行船の旅。たぐいまれな巨大牧場上空



④放電の青白い感じがよく出ている。かわると危険

放電実験

```
10 CLEAR 200:DEFINT A-Z:DEFUSR=105:COLOR
15,0,0:SCREEN5:COLOR=(15,0,0):SOUND 1
2,0:SOUND 11,80:SOUND 6,0:SOUND 7,7
20 FOR P=0 TO 3:SETPAGE 0,P:CLS:A=USR(0)
30 FOR X=0 TO 6:LINE(X,0)-(X,4),ASC(MID$(
"DEKOKED",X+1,1))-64:NEXT
40 FOR I=0 TO 3:IF P=0 THEN 90
50 R=R+1:IF RND(1)>.5 THEN V=1 ELSE V=-1
60 FOR J=19 TO 171 STEP4:COPY(0,0)-(0,4)
,P:TO(R+I*62+28,J),P
70 IF R>3 OR R<-3 THEN V=-V
80 R=R+RND(1)*5-2+V:NEXT J
90 FOR J=0 TO 1:CIRCLE(32+I*62,20+160*J)
,10,10:PAINTSTEP(0,0),15,10:NEXT I
100 LINE(0,0)-(6,4),0,BF:NEXT P:BEEP
110 A=(A+1)MOD4)*-STRIG(0):SETPAGE A:SO
UND 8,-16*(A>0):SOUND 13,0:C=7*(RND(1)>.
7)*(A>0):COLOR=(15,C,C,C):GOTO 110
```

ショリショリ

■鳥取県・バービーおめあて(22歳)

これは先月の規定部門(お題は「文房具」)からこぼれてきた作品。モノクロ画面で鉛筆を削っている様子を描いている。上手なのは、鉛筆の削りカスのシュワシュワな感じがうまく出ているところ。作品がかんたんに終わってしまうのもあっさりしてききれい。おめあてクンは就職浪人だそうだけど、7R達成記念に「バービー」という称号を贈りましょう。



鉛筆の削し具合、削りカスが出る感じがつかへ

```
1 SCREEN5:COLOR15,1,1:CLS:FORJ=0TO8:COLO
R=(2+J,0,0):COLOR=(2-(J*8)+4,7,7):NE
XT:GOSUB 2:GOSUB 3:GOSUB 4:GOSUB 5:GOSUB 6:GOSUB 7:GOSUB 8:GOSUB 9:GOSUB 10:GOSUB 11:GOSUB 12:GOSUB 13:GOSUB 14:GOSUB 15:GOSUB 16:GOSUB 17:GOSUB 18:GOSUB 19:GOSUB 20:GOSUB 21:GOSUB 22:GOSUB 23:GOSUB 24:GOSUB 25:GOSUB 26:GOSUB 27:GOSUB 28:GOSUB 29:GOSUB 30:GOSUB 31:GOSUB 32:GOSUB 33:GOSUB 34:GOSUB 35:GOSUB 36:GOSUB 37:GOSUB 38:GOSUB 39:GOSUB 40:GOSUB 41:GOSUB 42:GOSUB 43:GOSUB 44:GOSUB 45:GOSUB 46:GOSUB 47:GOSUB 48:GOSUB 49:GOSUB 50:GOSUB 51:GOSUB 52:GOSUB 53:GOSUB 54:GOSUB 55:GOSUB 56:GOSUB 57:GOSUB 58:GOSUB 59:GOSUB 60:GOSUB 61:GOSUB 62:GOSUB 63:GOSUB 64:GOSUB 65:GOSUB 66:GOSUB 67:GOSUB 68:GOSUB 69:GOSUB 70:GOSUB 71:GOSUB 72:GOSUB 73:GOSUB 74:GOSUB 75:GOSUB 76:GOSUB 77:GOSUB 78:GOSUB 79:GOSUB 80:GOSUB 81:GOSUB 82:GOSUB 83:GOSUB 84:GOSUB 85:GOSUB 86:GOSUB 87:GOSUB 88:GOSUB 89:GOSUB 90:GOSUB 91:GOSUB 92:GOSUB 93:GOSUB 94:GOSUB 95:GOSUB 96:GOSUB 97:GOSUB 98:GOSUB 99:GOSUB 100:GOSUB 101:GOSUB 102:GOSUB 103:GOSUB 104:GOSUB 105:GOSUB 106:GOSUB 107:GOSUB 108:GOSUB 109:GOSUB 110:GOSUB 111:GOSUB 112:GOSUB 113:GOSUB 114:GOSUB 115:GOSUB 116:GOSUB 117:GOSUB 118:GOSUB 119:GOSUB 120:GOSUB 121:GOSUB 122:GOSUB 123:GOSUB 124:GOSUB 125:GOSUB 126:GOSUB 127:GOSUB 128:GOSUB 129:GOSUB 130:GOSUB 131:GOSUB 132:GOSUB 133:GOSUB 134:GOSUB 135:GOSUB 136:GOSUB 137:GOSUB 138:GOSUB 139:GOSUB 140:GOSUB 141:GOSUB 142:GOSUB 143:GOSUB 144:GOSUB 145:GOSUB 146:GOSUB 147:GOSUB 148:GOSUB 149:GOSUB 150:GOSUB 151:GOSUB 152:GOSUB 153:GOSUB 154:GOSUB 155:GOSUB 156:GOSUB 157:GOSUB 158:GOSUB 159:GOSUB 160:GOSUB 161:GOSUB 162:GOSUB 163:GOSUB 164:GOSUB 165:GOSUB 166:GOSUB 167:GOSUB 168:GOSUB 169:GOSUB 170:GOSUB 171:GOSUB 172:GOSUB 173:GOSUB 174:GOSUB 175:GOSUB 176:GOSUB 177:GOSUB 178:GOSUB 179:GOSUB 180:GOSUB 181:GOSUB 182:GOSUB 183:GOSUB 184:GOSUB 185:GOSUB 186:GOSUB 187:GOSUB 188:GOSUB 189:GOSUB 190:GOSUB 191:GOSUB 192:GOSUB 193:GOSUB 194:GOSUB 195:GOSUB 196:GOSUB 197:GOSUB 198:GOSUB 199:GOSUB 200:GOSUB 201:GOSUB 202:GOSUB 203:GOSUB 204:GOSUB 205:GOSUB 206:GOSUB 207:GOSUB 208:GOSUB 209:GOSUB 210:GOSUB 211:GOSUB 212:GOSUB 213:GOSUB 214:GOSUB 215:GOSUB 216:GOSUB 217:GOSUB 218:GOSUB 219:GOSUB 220:GOSUB 221:GOSUB 222:GOSUB 223:GOSUB 224:GOSUB 225:GOSUB 226:GOSUB 227:GOSUB 228:GOSUB 229:GOSUB 230:GOSUB 231:GOSUB 232:GOSUB 233:GOSUB 234:GOSUB 235:GOSUB 236:GOSUB 237:GOSUB 238:GOSUB 239:GOSUB 240:GOSUB 241:GOSUB 242:GOSUB 243:GOSUB 244:GOSUB 245:GOSUB 246:GOSUB 247:GOSUB 248:GOSUB 249:GOSUB 250:GOSUB 251:GOSUB 252:GOSUB 253:GOSUB 254:GOSUB 255:GOSUB 256:GOSUB 257:GOSUB 258:GOSUB 259:GOSUB 260:GOSUB 261:GOSUB 262:GOSUB 263:GOSUB 264:GOSUB 265:GOSUB 266:GOSUB 267:GOSUB 268:GOSUB 269:GOSUB 270:GOSUB 271:GOSUB 272:GOSUB 273:GOSUB 274:GOSUB 275:GOSUB 276:GOSUB 277:GOSUB 278:GOSUB 279:GOSUB 280:GOSUB 281:GOSUB 282:GOSUB 283:GOSUB 284:GOSUB 285:GOSUB 286:GOSUB 287:GOSUB 288:GOSUB 289:GOSUB 290:GOSUB 291:GOSUB 292:GOSUB 293:GOSUB 294:GOSUB 295:GOSUB 296:GOSUB 297:GOSUB 298:GOSUB 299:GOSUB 300:GOSUB 301:GOSUB 302:GOSUB 303:GOSUB 304:GOSUB 305:GOSUB 306:GOSUB 307:GOSUB 308:GOSUB 309:GOSUB 310:GOSUB 311:GOSUB 312:GOSUB 313:GOSUB 314:GOSUB 315:GOSUB 316:GOSUB 317:GOSUB 318:GOSUB 319:GOSUB 320:GOSUB 321:GOSUB 322:GOSUB 323:GOSUB 324:GOSUB 325:GOSUB 326:GOSUB 327:GOSUB 328:GOSUB 329:GOSUB 330:GOSUB 331:GOSUB 332:GOSUB 333:GOSUB 334:GOSUB 335:GOSUB 336:GOSUB 337:GOSUB 338:GOSUB 339:GOSUB 340:GOSUB 341:GOSUB 342:GOSUB 343:GOSUB 344:GOSUB 345:GOSUB 346:GOSUB 347:GOSUB 348:GOSUB 349:GOSUB 350:GOSUB 351:GOSUB 352:GOSUB 353:GOSUB 354:GOSUB 355:GOSUB 356:GOSUB 357:GOSUB 358:GOSUB 359:GOSUB 360:GOSUB 361:GOSUB 362:GOSUB 363:GOSUB 364:GOSUB 365:GOSUB 366:GOSUB 367:GOSUB 368:GOSUB 369:GOSUB 370:GOSUB 371:GOSUB 372:GOSUB 373:GOSUB 374:GOSUB 375:GOSUB 376:GOSUB 377:GOSUB 378:GOSUB 379:GOSUB 380:GOSUB 381:GOSUB 382:GOSUB 383:GOSUB 384:GOSUB 385:GOSUB 386:GOSUB 387:GOSUB 388:GOSUB 389:GOSUB 390:GOSUB 391:GOSUB 392:GOSUB 393:GOSUB 394:GOSUB 395:GOSUB 396:GOSUB 397:GOSUB 398:GOSUB 399:GOSUB 400:GOSUB 401:GOSUB 402:GOSUB 403:GOSUB 404:GOSUB 405:GOSUB 406:GOSUB 407:GOSUB 408:GOSUB 409:GOSUB 410:GOSUB 411:GOSUB 412:GOSUB 413:GOSUB 414:GOSUB 415:GOSUB 416:GOSUB 417:GOSUB 418:GOSUB 419:GOSUB 420:GOSUB 421:GOSUB 422:GOSUB 423:GOSUB 424:GOSUB 425:GOSUB 426:GOSUB 427:GOSUB 428:GOSUB 429:GOSUB 430:GOSUB 431:GOSUB 432:GOSUB 433:GOSUB 434:GOSUB 435:GOSUB 436:GOSUB 437:GOSUB 438:GOSUB 439:GOSUB 440:GOSUB 441:GOSUB 442:GOSUB 443:GOSUB 444:GOSUB 445:GOSUB 446:GOSUB 447:GOSUB 448:GOSUB 449:GOSUB 450:GOSUB 451:GOSUB 452:GOSUB 453:GOSUB 454:GOSUB 455:GOSUB 456:GOSUB 457:GOSUB 458:GOSUB 459:GOSUB 460:GOSUB 461:GOSUB 462:GOSUB 463:GOSUB 464:GOSUB 465:GOSUB 466:GOSUB 467:GOSUB 468:GOSUB 469:GOSUB 470:GOSUB 471:GOSUB 472:GOSUB 473:GOSUB 474:GOSUB 475:GOSUB 476:GOSUB 477:GOSUB 478:GOSUB 479:GOSUB 480:GOSUB 481:GOSUB 482:GOSUB 483:GOSUB 484:GOSUB 485:GOSUB 486:GOSUB 487:GOSUB 488:GOSUB 489:GOSUB 490:GOSUB 491:GOSUB 492:GOSUB 493:GOSUB 494:GOSUB 495:GOSUB 496:GOSUB 497:GOSUB 498:GOSUB 499:GOSUB 500:GOSUB 501:GOSUB 502:GOSUB 503:GOSUB 504:GOSUB 505:GOSUB 506:GOSUB 507:GOSUB 508:GOSUB 509:GOSUB 510:GOSUB 511:GOSUB 512:GOSUB 513:GOSUB 514:GOSUB 515:GOSUB 516:GOSUB 517:GOSUB 518:GOSUB 519:GOSUB 520:GOSUB 521:GOSUB 522:GOSUB 523:GOSUB 524:GOSUB 525:GOSUB 526:GOSUB 527:GOSUB 528:GOSUB 529:GOSUB 530:GOSUB 531:GOSUB 532:GOSUB 533:GOSUB 534:GOSUB 535:GOSUB 536:GOSUB 537:GOSUB 538:GOSUB 539:GOSUB 540:GOSUB 541:GOSUB 542:GOSUB 543:GOSUB 544:GOSUB 545:GOSUB 546:GOSUB 547:GOSUB 548:GOSUB 549:GOSUB 550:GOSUB 551:GOSUB 552:GOSUB 553:GOSUB 554:GOSUB 555:GOSUB 556:GOSUB 557:GOSUB 558:GOSUB 559:GOSUB 560:GOSUB 561:GOSUB 562:GOSUB 563:GOSUB 564:GOSUB 565:GOSUB 566:GOSUB 567:GOSUB 568:GOSUB 569:GOSUB 570:GOSUB 571:GOSUB 572:GOSUB 573:GOSUB 574:GOSUB 575:GOSUB 576:GOSUB 577:GOSUB 578:GOSUB 579:GOSUB 580:GOSUB 581:GOSUB 582:GOSUB 583:GOSUB 584:GOSUB 585:GOSUB 586:GOSUB 587:GOSUB 588:GOSUB 589:GOSUB 590:GOSUB 591:GOSUB 592:GOSUB 593:GOSUB 594:GOSUB 595:GOSUB 596:GOSUB 597:GOSUB 598:GOSUB 599:GOSUB 600:GOSUB 601:GOSUB 602:GOSUB 603:GOSUB 604:GOSUB 605:GOSUB 606:GOSUB 607:GOSUB 608:GOSUB 609:GOSUB 610:GOSUB 611:GOSUB 612:GOSUB 613:GOSUB 614:GOSUB 615:GOSUB 616:GOSUB 617:GOSUB 618:GOSUB 619:GOSUB 620:GOSUB 621:GOSUB 622:GOSUB 623:GOSUB 624:GOSUB 625:GOSUB 626:GOSUB 627:GOSUB 628:GOSUB 629:GOSUB 630:GOSUB 631:GOSUB 632:GOSUB 633:GOSUB 634:GOSUB 635:GOSUB 636:GOSUB 637:GOSUB 638:GOSUB 639:GOSUB 640:GOSUB 641:GOSUB 642:GOSUB 643:GOSUB 644:GOSUB 645:GOSUB 646:GOSUB 647:GOSUB 648:GOSUB 649:GOSUB 650:GOSUB 651:GOSUB 652:GOSUB 653:GOSUB 654:GOSUB 655:GOSUB 656:GOSUB 657:GOSUB 658:GOSUB 659:GOSUB 660:GOSUB 661:GOSUB 662:GOSUB 663:GOSUB 664:GOSUB 665:GOSUB 666:GOSUB 667:GOSUB 668:GOSUB 669:GOSUB 670:GOSUB 671:GOSUB 672:GOSUB 673:GOSUB 674:GOSUB 675:GOSUB 676:GOSUB 677:GOSUB 678:GOSUB 679:GOSUB 680:GOSUB 681:GOSUB 682:GOSUB 683:GOSUB 684:GOSUB 685:GOSUB 686:GOSUB 687:GOSUB 688:GOSUB 689:GOSUB 690:GOSUB 691:GOSUB 692:GOSUB 693:GOSUB 694:GOSUB 695:GOSUB 696:GOSUB 697:GOSUB 698:GOSUB 699:GOSUB 700:GOSUB 701:GOSUB 702:GOSUB 703:GOSUB 704:GOSUB 705:GOSUB 706:GOSUB 707:GOSUB 708:GOSUB 709:GOSUB 710:GOSUB 711:GOSUB 712:GOSUB 713:GOSUB 714:GOSUB 715:GOSUB 716:GOSUB 717:GOSUB 718:GOSUB 719:GOSUB 720:GOSUB 721:GOSUB 722:GOSUB 723:GOSUB 724:GOSUB 725:GOSUB 726:GOSUB 727:GOSUB 728:GOSUB 729:GOSUB 730:GOSUB 731:GOSUB 732:GOSUB 733:GOSUB 734:GOSUB 735:GOSUB 736:GOSUB 737:GOSUB 738:GOSUB 739:GOSUB 740:GOSUB 741:GOSUB 742:GOSUB 743:GOSUB 744:GOSUB 745:GOSUB 746:GOSUB 747:GOSUB 748:GOSUB 749:GOSUB 750:GOSUB 751:GOSUB 752:GOSUB 753:GOSUB 754:GOSUB 755:GOSUB 756:GOSUB 757:GOSUB 758:GOSUB 759:GOSUB 760:GOSUB 761:GOSUB 762:GOSUB 763:GOSUB 764:GOSUB 765:GOSUB 766:GOSUB 767:GOSUB 768:GOSUB 769:GOSUB 770:GOSUB 771:GOSUB 772:GOSUB 773:GOSUB 774:GOSUB 775:GOSUB 776:GOSUB 777:GOSUB 778:GOSUB 779:GOSUB 780:GOSUB 781:GOSUB 782:GOSUB 783:GOSUB 784:GOSUB 785:GOSUB 786:GOSUB 787:GOSUB 788:GOSUB 789:GOSUB 790:GOSUB 791:GOSUB 792:GOSUB 793:GOSUB 794:GOSUB 795:GOSUB 796:GOSUB 797:GOSUB 798:GOSUB 799:GOSUB 800:GOSUB 801:GOSUB 802:GOSUB 803:GOSUB 804:GOSUB 805:GOSUB 806:GOSUB 807:GOSUB 808:GOSUB 809:GOSUB 810:GOSUB 811:GOSUB 812:GOSUB 813:GOSUB 814:GOSUB 815:GOSUB 816:GOSUB 817:GOSUB 818:GOSUB 819:GOSUB 820:GOSUB 821:GOSUB 822:GOSUB 823:GOSUB 824:GOSUB 825:GOSUB 826:GOSUB 827:GOSUB 828:GOSUB 829:GOSUB 830:GOSUB 831:GOSUB 832:GOSUB 833:GOSUB 834:GOSUB 835:GOSUB 836:GOSUB 837:GOSUB 838:GOSUB 839:GOSUB 840:GOSUB 841:GOSUB 842:GOSUB 843:GOSUB 844:GOSUB 845:GOSUB 846:GOSUB 847:GOSUB 848:GOSUB 849:GOSUB 850:GOSUB 851:GOSUB 852:GOSUB 853:GOSUB 854:GOSUB 855:GOSUB 856:GOSUB 857:GOSUB 858:GOSUB 859:GOSUB 860:GOSUB 861:GOSUB 862:GOSUB 863:GOSUB 864:GOSUB 865:GOSUB 866:GOSUB 867:GOSUB 868:GOSUB 869:GOSUB 870:GOSUB 871:GOSUB 872:GOSUB 873:GOSUB 874:GOSUB 875:GOSUB 876:GOSUB 877:GOSUB 878:GOSUB 879:GOSUB 880:GOSUB 881:GOSUB 882:GOSUB 883:GOSUB 884:GOSUB 885:GOSUB 886:GOSUB 887:GOSUB 888:GOSUB 889:GOSUB 890:GOSUB 891:GOSUB 892:GOSUB 893:GOSUB 894:GOSUB 895:GOSUB 896:GOSUB 897:GOSUB 898:GOSUB 899:GOSUB 900:GOSUB 901:GOSUB 902:GOSUB 903:GOSUB 904:GOSUB 905:GOSUB 906:GOSUB 907:GOSUB 908:GOSUB 909:GOSUB 910:GOSUB 911:GOSUB 912:GOSUB 913:GOSUB 914:GOSUB 915:GOSUB 916:GOSUB 917:GOSUB 918:GOSUB 919:GOSUB 920:GOSUB 921:GOSUB 922:GOSUB 923:GOSUB 924:GOSUB 925:GOSUB 926:GOSUB 927:GOSUB 928:GOSUB 929:GOSUB 930:GOSUB 931:GOSUB 932:GOSUB 933:GOSUB 934:GOSUB 935:GOSUB 936:GOSUB 937:GOSUB 938:GOSUB 939:GOSUB 940:GOSUB 941:GOSUB 942:GOSUB 943:GOSUB 944:GOSUB 945:GOSUB 946:GOSUB 947:GOSUB 948:GOSUB 949:GOSUB 950:GOSUB 951:GOSUB 952:GOSUB 953:GOSUB 954:GOSUB 955:GOSUB 956:GOSUB 957:GOSUB 958:GOSUB 959:GOSUB 960:GOSUB 961:GOSUB 962:GOSUB 963:GOSUB 964:GOSUB 965:GOSUB 966:GOSUB 967:GOSUB 968:GOSUB 969:GOSUB 970:GOSUB 971:GOSUB 972:GOSUB 973:GOSUB 974:GOSUB 975:GOSUB 976:GOSUB 977:GOSUB 978:GOSUB 979:GOSUB 980:GOSUB 981:GOSUB 982:GOSUB 983:GOSUB 984:GOSUB 985:GOSUB 986:GOSUB 987:GOSUB 988:GOSUB 989:GOSUB 990:GOSUB 991:GOSUB 992:GOSUB 993:GOSUB 994:GOSUB 995:GOSUB 996:GOSUB 997:GOSUB 998:GOSUB 999:GOSUB 1000:GOSUB 1001:GOSUB 1002:GOSUB 1003:GOSUB 1004:GOSUB 1005:GOSUB 1006:GOSUB 1007:GOSUB 1008:GOSUB 1009:GOSUB 1010:GOSUB 1011:GOSUB 1012:GOSUB 1013:GOSUB 1014:GOSUB 1015:GOSUB 1016:GOSUB 1017:GOSUB 1018:GOSUB 1019:GOSUB 1020:GOSUB 1021:GOSUB 1022:GOSUB 1023:GOSUB 1024:GOSUB 1025:GOSUB 1026:GOSUB 1027:GOSUB 1028:GOSUB 1029:GOSUB 1030:GOSUB 1031:GOSUB 1032:GOSUB 1033:GOSUB 1034:GOSUB 1035:GOSUB 1036:GOSUB 1037:GOSUB 1038:GOSUB 1039:GOSUB 1040:GOSUB 1041:GOSUB 1042:GOSUB 1043:GOSUB 1044:GOSUB 1045:GOSUB 1046:GOSUB 1047:GOSUB 1048:GOSUB 1049:GOSUB 1050:GOSUB 1051:GOSUB 1052:GOSUB 1053:GOSUB 1054:GOSUB 1055:GOSUB 1056:GOSUB 1057:GOSUB 1058:GOSUB 1059:GOSUB 1060:GOSUB 1061:GOSUB 1062:GOSUB 1063:GOSUB 1064:GOSUB 1065:GOSUB 1066:GOSUB 1067:GOSUB 1068:GOSUB 1069:GOSUB 1070:GOSUB 1071:GOSUB 1072:GOSUB 1073:GOSUB 1074:GOSUB 1075:GOSUB 1076:GOSUB 1077:GOSUB 1078:GOSUB 1079:GOSUB 1080:GOSUB 1081:GOSUB 1082:GOSUB 1083:GOSUB 1084:GOSUB 1085:GOSUB 1086:GOSUB 1087:GOSUB 1088:GOSUB 1089:GOSUB 1090:GOSUB 1091:GOSUB 1092:GOSUB 1093:GOSUB 1094:GOSUB 1095:GOSUB 1096:GOSUB 1097:GOSUB 1098:GOSUB 1099:GOSUB 1100:GOSUB 1101:GOSUB 1102:GOSUB 1103:GOSUB 1104:GOSUB 1105:GOSUB 1106:GOSUB 1107:GOSUB 1108:GOSUB 1109:GOSUB 1110:GOSUB 1111:GOSUB 1112:GOSUB 1113:GOSUB 1114:GOSUB 1115:GOSUB 1116:GOSUB 1117:GOSUB 1118:GOSUB 1119:GOSUB 1120:GOSUB 1121:GOSUB 1122:GOSUB 1123:GOSUB 1124:GOSUB 1125:GOSUB 1126:GOSUB 1127:GOSUB 1128:GOSUB 1129:GOSUB 1130:GOSUB 1131:GOSUB 1132:GOSUB 1133:GOSUB 1134:GOSUB 1135:GOSUB 1136:GOSUB 1137:GOSUB 1138:GOSUB 1139:GOSUB 1140:GOSUB 1141:GOSUB 1142:GOSUB 1143:GOSUB 1144:GOSUB 1145:GOSUB 1146:GOSUB 1147:GOSUB 1148:GOSUB 1149:GOSUB 1150:GOSUB 1151:GOSUB 1152:GOSUB 1153:GOSUB 1154:GOSUB 1155:GOSUB 1156:GOSUB 1157:GOSUB 1158:GOSUB 1159:GOSUB 1160:GOSUB 1161:GOSUB 1162:GOSUB 1163:GOSUB 1164:GOSUB 1165:GOSUB 1166:GOSUB 1167:GOSUB 1168:GOSUB 1169:GOSUB 1170:GOSUB 1171:GOSUB 1172:GOSUB 1173:GOSUB 1174:GOSUB 1175:GOSUB 1176:GOSUB 1177:GOSUB 1178:GOSUB 1179:GOSUB 1180:GOSUB 1181:GOSUB 1182:GOSUB 1183:GOSUB 1184:GOSUB 1185:GOSUB 1186:GOSUB 1187:GOSUB 1188:GOSUB 1189:GOSUB 1190:GOSUB 1191:GOSUB 1192:GOSUB 1193:GOSUB 1194:GOSUB 1195:GOSUB 1196:GOSUB 1197:GOSUB 1198:GOSUB 1199:GOSUB 1200:GOSUB 1201:GOSUB 1202:GOSUB 1203:GOSUB 1204:GOSUB 1205:GOSUB 1206:GOSUB 1207:GOSUB 1208:GOSUB 1209:GOSUB 1210:GOSUB 1211:GOSUB 1212:GOSUB 1213:GOSUB 1214:GOSUB 1215:GOSUB 1216:GOSUB 1217:GOSUB 1218:GOSUB 1219:GOSUB 1220:GOSUB 1221:GOSUB 1222:GOSUB 1223:GOSUB 1224:GOSUB 1225:GOSUB 1226:GOSUB 1227:GOSUB 1228:GOSUB 1229:GOSUB 1230:GOSUB 1231:GOSUB 1232:GOSUB 1233:GOSUB 1234:GOSUB 1235:GOSUB 1236:GOSUB 1237:GOSUB 1238:GOSUB 1239:GOSUB 1240:GOSUB 1241:GOSUB 1242:GOSUB 1243:GOSUB 1244:GOSUB 1245:GOSUB 1246:GOSUB 1247:GOSUB 1248:GOSUB 1249:GOSUB 1250:GOSUB 1251:GOSUB 1252:GOSUB 1253:GOSUB 1254:GOSUB 1255:GOSUB 1256:GOSUB 1257:GOSUB 1258:GOSUB 1259:GOSUB 1260:GOSUB 1261:GOSUB 1262:GOSUB 1263:GOSUB 1264:GOSUB 1265:GOSUB 1266:GOSUB 1267:GOSUB 1268:GOSUB 1269:GOSUB 1270:GOSUB 1271:GOSUB 1272:GOSUB 1273:GOSUB 1274:GOSUB 1275:GOSUB 1276:GOSUB 1277:GOSUB 1278:GOSUB 1279:GOSUB 1280:GOSUB 1281:GOSUB 1282:GOSUB 1283:GOSUB 1284:GOSUB 1285:GOSUB 1286:GOSUB 1287:GOSUB 1288:GOSUB 1289:GOSUB 1290:GOSUB 1291:GOSUB 1292:GOSUB 1293:GOSUB 1294:GOSUB 1295:GOSUB 1296:GOSUB 1297:GOSUB 1298:GOSUB 1299:GOSUB 1300:GOSUB 1301:GOSUB 1302:GOSUB 1303:GOSUB 1304:GOSUB 1305:GOSUB 1306:GOSUB 1307:GOSUB 1308:GOSUB 1309:GOSUB 1310:GOSUB 1311:GOSUB 1312:GOSUB 1313:GOSUB 1314:GOSUB 1315:GOSUB 1316:GOSUB 1317:GOSUB 1318:GOSUB 1319:GOSUB 1320:GOSUB 1321:GOSUB 1322:GOSUB 1323:GOSUB 1324:GOSUB 1325:GOSUB 1326:GOSUB 1327:GOSUB 1328:GOSUB 1329:GOSUB 1330:GOSUB 1331:GOSUB 1332:GOSUB 1333:GOSUB 1334:GOSUB 1335:GOSUB 1336:GOSUB 1337:GOSUB 1338:GOSUB 1339:GOSUB 1340:GOSUB 1341:GOSUB 1342:GOSUB 1343:GOSUB 1344:GOSUB 1345:GOSUB 1346:GOSUB 1347:GOSUB 1348:GOSUB 1349:GOSUB 1350:GOSUB 1351:GOSUB 1352:GOSUB 1353:GOSUB 1354:GOSUB 1355:GOSUB 1356:GOSUB 1357:GOSUB 1358:GOSUB 1359:GOSUB 1360:GOSUB 1361:GOSUB 1362:GOSUB 1363:GOSUB 1364:GOSUB 1365:GOSUB 1366:GOSUB 1367:GOSUB 1368:GOSUB 1369:GOSUB 1370:GOSUB 1371:GOSUB 1372:GOSUB 1373:GOSUB 1374:GOSUB 1375:GOSUB 1376:GOSUB 1377:GOSUB 1378:GOSUB 1379:GOSUB 1380:GOSUB 1381:GOSUB 1382:GOSUB 1383:GOSUB 1
```


世紀末の21世紀へ Internationalization

【国際化(kokusaika)】

Mファンで国際化のコーナーが始まってから、外国のユーザーやサークルからたくさん手紙が届くようになった。みんなこのページを読んでいるんだなあ、

と思っていたのだけど、オランダでMSX-ENGINEがほかのサークルにどんどん働きかけているから、ということもあるようだ。ANMA、MSX C

LUB GOUDAについて、こんどはSunrise Foundationというサークルからファクスが届いた。Sunrise Picturediskというディスクマガ

ジンなどを作っていて、こんど編集部に送ってくれるとのこと。これは楽しみだ。
今回は国際課に届いた手紙を一部紹介しよう。(おさだ)

国際課によせられたお手紙を紹介!

マイクロキャビンを見学したぞ!

ステファン・マウリスさん 19歳・スイス

日本に来ておおいに気に入ったので、来年くらいにまた来たいと思っています。バックの日本ソフトの山に注目!



この写真はすごい! バッチリとポーズをとっていて、持っているのはGTと『フレイ』のパッケージというのもすごい。バックにある大量の日本のソフト、リアのポスター、さらにはスーパーファミコンに、日本語のサークルIIの攻略本まである(読めないと思うが)。

同封の手紙(英語で書かれている)によると、昨年の夏、1か月ほど日本に来ていたそうで、そういえば写真のバックに日本人との記念写真のようなものがはっている。

日本に来て、神戸や東京を観光するほか、マイクロキャビンを見学にいったりもしたようだ。

そのときの様子をマイクロキャビンの人にきいたところ、「英語の話せる女性スタッフを通訳にして、会社の中を見てもらいながらおたがひ片言の英語で話をしました。日本人でたまに見学に来る人はいますけど、外国人の見学者はじめてでしたね」とのこと。

「コナミにあたりしいMSXのゲームを作してほしい」とか、「MSXに新機種は出ないの?」とか、いっていることが日本のMSXユーザーと同じというのもおもしろい。さらには手紙の最後に「好きなゲームベスト10」なるものまであって、1位は『幻影都市』、2位『ソリッドスネーク』、3位『フレイ』とつづく。

ターボR用デモソフトを制作中

アンディーさん 7歳・スイス

バルセロナオリンピックの絵ハガキで送られてきた。英語の使い方がへんなので(ひとのことはいえないう)適当に訳すと、彼はターボR用のデモを作るのが得意で、1993年にむけて(ということは今ごろは完成しているかもしれ

ない)フリーウェアのレイトレーシングのデモを制作中だそう。

彼自身は夏休みにソフトの制作に費やしたので、オリンピックを見にいけなかったとのこと。これぞパワーユーザーの鑑(かがみ)だ!



今年もよろしく

MSX CLUB GHQ・日本



GHQからのイカス年賀状。国際課の味方ウルトリマンだ! でも3分しか仕事をしなかったらやだなあ

がんばれ国際化

土屋さん 7歳・日本



イラストのセンスがあまりにおさだの好みにマッチしているのと、あて名が違筆だったので思わずのせてしまった。色はセンスの違うかな

ANMAの新作・NO FUSS

MSX CLUB GHQからあらたな海外ゲームが送られてきた。ANMAの『NO FUSS』というゲームで、MSX1のRAM64K、1DD対応のゲームだ。

右からブロックのかたまりが動いてくるので、自機を操作し、弾を発射してブロックのならびをかえ、画面左下に表示されている見本と同じならびにすると1面クリア。

ア。うまくならびかえる前にブロックが画面の左端にいつてしまうとアウト。簡単のように見えたけど、いざ始めてみるとちょっとした操作ミスが命とりになる、けっこうシビアなゲームだ。

これはTAKERUから、2500円で発売中だ。そしてもうひとつ、GHQから、『PSGトラッカー』というPSG音源を使った音楽のソ

フトもTAKERUで発売中。こちらMSX1のRAM64K、1DD対応で1900円だ。GHQでは、まだほかにも2作の発売を検討中。その後もどんどんたくさん海外のソフトを日本で買えるようにしたいとのことだ。日本の同人ソフトも、市販ソフトに負けないものがあるのだから、海外で発表できるようになったらいいな。



MSX1とは思えないキレイなタイトルだ。左下の井田箱みたいなヤツが自機だ。



こんな感じで右からブロックがゆっくり動いてくる左下の見本どおりにならべかえる



やった、完成！これで1ステージクリアだ。しかしまだまだ先は長い

おさだの「マッパーRAMってなんだ？」調査記

海外で使われているMSXでは標準装備になっているらしい「マッパーRAM」。日本では、ほとんど知られていず、『DECALOGUE』、『ANMA'S AMUSEMENT DISK』を手にしてはじめて知った人(含おさだ)も多いはずだ。このマッパーRAMとはいったいナニモノだろう。

アスキーにきたところは3月情報号の下の欄外に書いたとおり。シマシマにかかって読みにくいかもしれないのでもう1回書くと、マッパーRAMというのはメモリマッパーという装置を備えたRAMで、MSX2/2+の中にはマッパーRAMでない機種もある(ターボRでは標準装備)。

自分のMSXがマッパーRAMかどうかを判別するには「FOR I=0 TO 255:OUT 255, I: NEXT」というプログラムを実行し、暴走したら(制御不能になったら)そいつはマッパーRAM搭載機、正常にプログラムが終了し、OKと表示されたらマッパーRAMを持っていないとい

うことになる。ちなみに、編集部のマッパーRAMのない機種HB-F1XDでは、MSX-ENGINEのDRAGON DISKやDIXが動かない。これもマッパーRAMの関係のようだが、くわしいところは調査中。次号でその結果を報告できるようにしたい。



外国のMSXユーザーにききました その2

ジャン・バーベクさん 35歳・ベルギー

★使っているMSXおよび周辺機器は？
海外メーカーPHILIPS社のNMS8280というMSX2と、同社製のディスプレイとプリンタという構成。
★好きなゲームは？
「どんな種類のゲーム」と書いたつもりだったけど、ゲーム名でこたえてくれた。
1番好きなのはコナミの「メタルギア」、2番は「F1スピリット」、3番は「テトリス」。
★なぜMSXを使っているのですか？
使いやすいから。5歳と7歳の子供たちもMSXで遊んでいる。それに安いし、遊ぶには十分な性能をもっているから。
★いままではMSX・FANを読んだことは？
ない。
★ソフトなどはどうやって入手しますか？
ハードはPHILIPSから、ソフトはMSX-ENGINEなどのサークルから。
子供たちといっしょにゲームで遊ぶなんて、なんていいパパなんでしょう、いいなあ。だけど、ゲームに負けて子供にあたりちらしていたりしたらやだなあ。

オーティス・ダイアーさん 34歳・ベルギー

★使っているMSXおよび周辺機器は？
海外メーカーPHILIPS社のNMS8280というMSX2と、ディスプレイにプリンタ。ほかにはAMIGAももっている。
★好きなゲームは？
1番はアクションゲーム。2番はアドベンチャーゲーム。
★なぜMSXを使っているのですか？
とても使いやすいし、はじめて使ったパソコンでもあるから。現在ではプログラミングやゲームに使っている。
★いままではMSX・FANを読んだことは？
ない。
★ソフトなどはどうやって入手しますか？
MSX-ENGINEから。
★いままでは遊んだゲームは？
たくさんありすぎて名前をあげられない。
ベルギーは特別に郵便の届くのが遅いのだろうか？それともこの2人が同じ国というのはただの偶然なのだろうか？ と思って日付を見たら92年12月24日と93年1月11日。単に回答がくれただけのようなのだ。

同人サークルにせまってみる!



同人サークルのInterpreter Softwareに話を聞いてみた。

パソケを目前にひかえた、とある日のこと……。

チカ：あれっドクター、どうしちゃったんですかあ?

ドクター・コーボー：うーん、ちょっとバグがでてる。2日徹夜はさすがにこたえるわい。

チカ：やだー。そこまでして同人ソフト作ることないじゃない。

コーボー：こうでもせんと、明日のパソケに間に合わんではな

いか/ それよりチカッ/ 絵は描いてきたんじゃろーな?

チカ：いや、ぜんぜん。

コーボー：にやにや? ならば今日徹夜して、明日のパソケに間にあうように描きおこせい/

チカ：えー、だってこれ来月発売だったじゃないのよ。

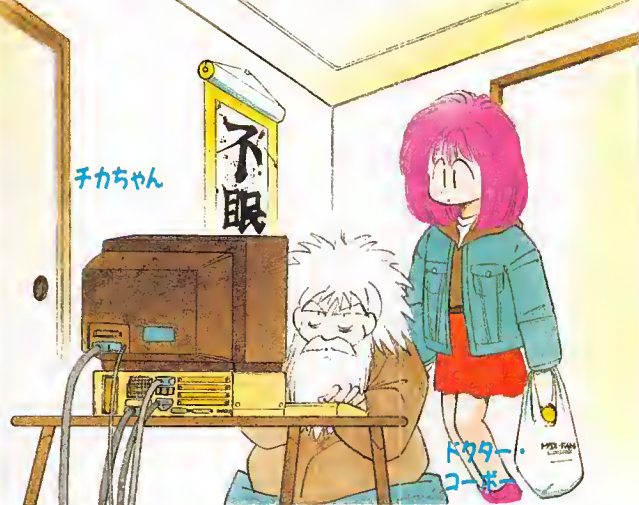
コーボー：予定は未定で決定じやなあああああああいつ/ 今夜は帰さんぞ(あぶない)。

同人だからできる越境制作

上のコーボーとチカちゃんのやりとりは別として、同人ソフトサークルは実際どのようにして1本のソフトを作っているのだろう? そんな疑問を解決すべく、今月は同人サークルに突撃インタビューをしてみたぞ。

今回取材に応じてくれたのは、MSX専門の同人サークル「Interpreter Software」(インタプリタソフトウェア)だ。

このサークルは、関東を中心に活躍しているサークルで、これまで4本の作品を発表。下に紹介したのがそれだが、いずれの作品もプログラム・CG・音楽ともに完成度が高く、ユーザーから高い評価を得ている。とくに音楽は、MFファンの付録ディスクのBGMでよくお目にかかる「なると」くんだから、ピンとくる人も多いんじゃないかな。



チカちゃん

ドクター・コーボー

話を取材にもどすが、Interpreterの開発室兼住居は東京は田端、駅から10分と歩かない所にある。われわれ取材班がドアのベルを鳴らすと、代表者である岸上クンがこころよく迎えてくれた。岸上クンはこのサークルで主にプログラムを担当している。まあ、いうなればリーダー的存在なのである。

彼につれられて部屋におじゃますると、なにやらながさがわがしい。なんとそこにはCATCH22という、ちがうMSXの同人サークルの人たちがいて、某エンジンの「アニメィー」でもりあがっていた。サークルがちがうのに、こんなことってありうるのだろうか? そこらへんをまず岸上クンにぶつけてみると、「最近はいろんなM

SXのサークルの人が集まって遊んだりソフトを作るといパターンが多いんです」とのこと。

じつは、先月紹介した『ODS』も、たくさんの人々の協力によって作られていて、1つのサークルが作っているわけではない。このInterpreterも『ODS』の制作にからんでいれば、CATCH22もそうなのだ。ほかにもいろいろなサークルが集まって、1本の『ODS』ができあがっていたのだ。



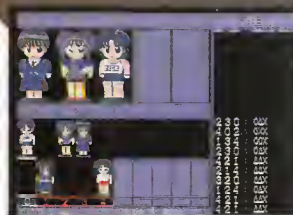
左から飯田クン、岸上クン、木村クン、清宮クン。岸上クンはMSX歴も長く、プログラムもかなりうまい。いまでもに彼が作ったソフトは、自作の拡張命令を使って組まれている

SWEETEY



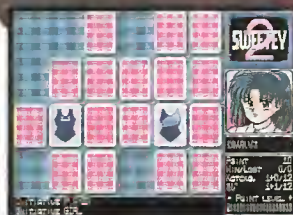
この作品がInterpreterのデビュー作。ゲームはブラックジャックだ。最初パソケで80個だしていきなり完売した

SWEETEY PLUS



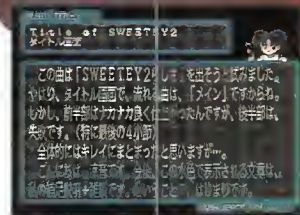
第2作目。ゲームはマスターマインド。かんたんにいうと数字あてゲーム。このとき初めてインターレース画像を組みこんだ

SWEETEY2



いちばん力をいれたという3作目。ゲームは神経衰弱。Interpreterはボードゲーム作品を得意としている

Interpreter Music Library



ディスクマガジンを作ろうとして間に合わず、急ぎよってきた音楽総集編。なるとくん個人集と化しているとは岸上クン談

パソケット開催予定(3月14日~5月18日まで)

★3月14日(日)「札幌パソケット23」⇒札幌テイセンホール/「静岡パソケット14」⇒静岡産業館 ★3月20日(祝)「パソケット31」⇒東京文具共和会館/「岡山パソケット15」⇒みのるのガーデンビル ★3月21日(日)「大阪パソケット21」⇒大阪国際貿易センター/「岐阜パソケット7」⇒岐阜商工会議所/

「仙台パソケット20」⇒トレンドホール/「新潟パソケット13」⇒ブラザー文化センター ★3月28日(日)「高崎パソケット11」⇒高崎地域医療センター/「博多パソケット21」⇒アコム貸ホール/「広島パソケット15」⇒広島市東区民文化センター ★4月4日(日)「金沢パソケット11」⇒石川県産業展示館/「名古屋パソケット25」⇒名古屋市公会堂/「姫路パソケット2」⇒姫路ブラザホテル/「水戸パソケット12」⇒水戸市民会館 ★4月18日(日)「宇都宮パソ

かくしてInterpreterの代表岸上クンと、遊びにきていた飯田クン、木村クン、清宮クンの4人相手で取材は始まった／ってあれ？ Interpreterって1人？ ほかの人はいないの？

「もともとウチは3人でスタートしたんですが、みんな仕事の関係でバラバラになってしまったんです。今メインは僕1人で、あとは助っ人としてほかのサークルの人や、地方の人にたのんでやってもらってます。プログラムは僕ですから、グラフィックや音楽とかは送ってもらったりして作っているんです」

なるほど。そういえば音楽担当のなるとクンも愛知県に住む人だったっけねえ。「彼は作業が早いし、曲もイメージどおりで、いうことないですね。で、ウチの場合は各自が家



●おもに開発に使っているFS-5500F 2にハードディスクもつながっている。この机の下にはPC-9801があった

取材を終えて...

「MSXが好きだから」この言葉が印象に残った今回のサークル取材。そのほかにも、アンナミラーズの略称とか、私と鉄道との出会いとか、セーラムーくんぬんとかいった余計な話もとびだして、取材班はうれし……いや、たいへんだった(じつはそっちでもりあがってしまったのが本音)。

今回は取材というかたらくしさよりも、遊びに行きたみたいな感覚が大きく残った。みんなじつに



●こちらのFS-A1WXはおもにデバッグ、遊び用。ターボRはなかったが、開発に使うときは誰かが持ちよるそう

で作業をしたものを持ちよるという形をして最終的には、それを僕がまとめると。むかしは今ほどサークル同士の合作というのは多くなかったですけど、それでも持ちより型開発というスタイルはずっと変わっていませんね」

そう話す岸上クンの部屋には、MSXのほかにもたくさんのハードがならんでいる。

「いま開発には、BASICO部分をMSXで、マシン語部分はおもにPC-9801で作ってます。それでもMSXのソフトしか作らないのは、MSXが好きだからなんですよ」

気の合う仲間が集まり、それもサークルの枠を越えて、ひとつの作品を作っていく。すべてのサークルがこれに当てはまるわけではないが、これこそ同人の特権でありノリなのであろう。

明るく、楽しい人達ばかりなのだ。そして、ソフト開発もみんなて持ちよってワイワイやって作っている。そんな仲間同士が集まるからこそ、いい作品が生まれる。これは、すばらしいことだ。

最後に「徹夜はしますか？」とつつこんで聞いてみると、「徹夜でふらふらになることがやっぱり好き」という答えが返ってきた。それはいいけど、編集者じゃないんだから体だけには気をつけてね。

TAKERU・同人情報

今月の『Dewoman・前編』ターボR専用
1本 1,500円(税込)

チ力：今月のTAKERUのオススメ同人ソフトは、ディスク4枚組の長編アドベンチャーゲーム『Dewoman』です。デューマンと読んでください。

コーボー：今回発売しているこのソフトは、Dewomanの3部作の前編にあたるのじゃ。すなわちのちに中編・後編がでるんで、かなりの長編アドベンチャーというわけじゃぞ。

チ力：このゲームの世界は、西暦2400年のお話。プレイヤーは、天界で神をめざして修行するシャナディなる人物となって進めます。ある日のこと、突然天界に悪魔が降りたち、天界を火の海としてしまいます。それに怒りくるったシャナディは、すでに聖者でもない、悪魔でもない、その間の「Dewoman」になってしまうのです。そして、天界に火をはなった悪魔エリ

トヴァリスを倒すべく、お供のバグルという動物と旅をするようになります。

コーボー：ゲームは基本的にコマンド選択式じゃが、読む部分が多いのが特徴で、小説のような感じになっているんじゃ。ま、お話を楽しむものじゃが、イベントとしてバトルシーンや、3D迷路などももりこまれていて、なかなかおもしろい仕上がりじゃぞ。



●主人公シャナディとバグル。長編アドベンチャーだけあって、この世界も広大

■TAKERU取り扱い同人ソフト一覧(1993年2月1日現在)

ソフト名	サークル名	価 格
タイマーボール	アスカット	500円
MSX テクニカルガイドブック4	アスカット	1,500円
ぽよぽよらいふ	PASTEL HOPE	800円
ほいっぷる	PASTEL HOPE	800円
Bubble Utilize	PASTEL HOPE	800円
ARROW OF DIRECTION	ピロヤンソフト	600円
クロネコの単語	チロリンソフト	1,500円
ANMA'S AMUSEMENT DISK	CLUB GHQ	1,500円
DECALOGUE	CLUB GHQ	1,500円
ぽよぽよらいふ2	PASTEL HOPE	1,000円
VIPER & ZERO	IPUS	2,500円
ARROWS	幻想創造主	1,000円
Dewoman・前編(ターボR専用)	BLUE-EYES	1,500円

※とくにことわりのないソフトはMSX2/2+(2DD)用。価格は税込。
なお、お問い合わせは、ブラザー工業(☎052-824-2493)まで。

同人ソフト送ってね

チ力：ソフトを送るにあたって、いくつか注意がありまーす。

コーボー：まず通信販売をやっていることが条件じゃ。ここで紹介すれば、全国のみんなが欲しがってしまうの。そして、アニメやマンガのバクリもだめじゃ。オリジナル作品で勝負するのじゃ。

チ力：露骨な性描写をした作品はいけません。清く正しい同人ソフトをお待ちしています！紹介したら掲載誌をあげます。

●あて先

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「めざせ！ 同人の星」係まで

ケット8」⇒宇都宮産業展示館／「豊橋パソコン8」⇒豊橋ガスビル・サーラ
★4月25日(日)「郡山パソコン7」⇒イベントスクエアOZ／「札幌パソコン24」⇒札幌市民会館／「栃木パソコン6」⇒栃木県商工会議所／「福山パソコン4」⇒福山労働会館 ★4月29日(祝)「大阪パソコン(予)」⇒大阪府立体育会館 ★5月2日(日)「広島パソコン16」⇒広島市東区民文化センター／「福井パソコン6」⇒福井ステーションビル／「松本パソコン4」

⇒松本市協立厚生会館 ★5月3日(祝)「富山パソコン8」⇒富山産業展示館 ★5月4日(祝)「パソコン・スペシャル4」⇒都立産業貿易センター ★5月9日(日)「博多パソコン22」⇒博多スターレーン ★5月18日(日)「静岡パソコン15」⇒静岡産業館／「名古屋パソコン26」⇒東別院青少年会館 ※時間はどの会場も11:00～15:00で、午前8:00前の来場は禁止。お問い合わせはユウユウ内パソコン事務局(☎03-3842-6499)までお願いします。

紙芝居と動画教室

今月の
POINT

お絵かきさ
んから動き
に進級

今月から作品解析はやめにして、紙芝居の作り方を1から指導します。いままでCGしか描いたことのない人で紙芝居に興味がある人は、この連載講座を読んでいけば、最後は紙芝居を作れるようになるぞ！



マイクローギン
中津泰彦

講師プロフィール

株式会社マイクローギン・企画開発課主任、MSX2版の「Xak」でデビュー。以後「FRAY」、「幻影都市」など、次々と手掛けたプログラマ&ゲームデザイナー。また、と

プログラムがRAMにいくなら画像データはVRAMへ

パッと見てくれるとわかると思うが、今回より内容一新/初心者にもわかる誌面作りをめざすことになった。気分も新たにがんばるぞ！の中津です。

で、なぜ内容一新かという、そもそも紙芝居を楽しむ人をふやす目的で始めたこのコーナー、どうやらムズカしく突っ走りすぎたみたいで、「わかんない！」のおハガキが続出してしまったのだ。これでは意味がないというわけで、路線変更とあいなったわけである。

かんたんにいえば、いままでのような投稿のプログラム解析はしない。投稿作品は楽しんでもらうを前提に紹介だけにした。そしてここでは、いままでCGしか描いたことのない人が紙芝居を作れるようにと、わたくし中津がお教えしていきたい。「中津先生〜♡」なんてよばれたら、ゾクゾクしちゃうぞ。わかんないことがあったら、どんどん意

見をよせてちょうだい。

それでは、新装開店第1回は「RAMとVRAM」から始めてみたいと思う。

RAMっていうのは知ってるよね。キミたちがプログラムとか打ったらコンピュータがそれを記憶しておく電子部品のことだ。RAMは、いつのまにか一般用語に化けてしまって、今ではデータをたくわえる場所とか入れ物の名前という事になってしまっているけど。で、データといっても、グラフィックや数値、プログラムなども含むわけで、まあ、何でもありのり世界ではあるのである。

しかし、わがMSXでは、RAM64K、VRAM128Kとかいって、RAMのほかにVRAMというヤツがいる。

これがどういうヤツかという、RAMにはプログラムや数値が記憶されるが、キミたちが描いたグラフィックとかは、V

RAMに記憶される約束になっているのだ。VRAMとは、VIDEO・RAMのこと。つまり画像用のRAMという意味である。

キミたちのMSXのモニタに表示されてるグラフィックはすべてVRAM上にあって、それを動かすプログラムがRAM上

にある。これは、BASICであろうと、市販のゲームであろうと変わらない基本中の基本であるといえるだろう。

とにかくVRAMとは、絵や画像＝グラフィックを入れるところであると覚えてもらいたい。そしてさらに、VRAMの実体にせまってみよう。

MSXにはRAMとVRAMがある

10 SCREEN 0

20 PRINT "NAKATSU"

30 GOTO 20



MSXでは、プログラムはRAMに記憶されるが、画像データは画像データ専用のRAM (VRAM) に記憶されるしくみになっているのだ

AFTER SCHOOL

紙芝居倶楽部

今月の投稿作品より

ここのコーナーはみんなから来た投稿作品を紹介していく部分です。さて今月は小沢考クンの投稿で「北風と太陽」です。これはインソップ童話「北風と太陽」のパロディなので、原作を知らない人は、ぜひそちらを読んでからお楽しみください。読むと10倍は楽しめますよ。

作者より一言

東京都／小澤考(22歳)

この作品は、オンメモリで動かすために画像データを3画面につめこむのに苦労しました。メッセージは漢字表示させたかったのですが、裏VRAMに入りきれなかったのが断念しました。作中の登場人物は、すべて自分の顔を取りこみ、SCREEN8からSCREEN5に変換、頬や口を修正し、キャラクタの個性を出したものです。また、眉をつりあげたり口もとを二やけさせたりして、表情をおおげさにしています。ちなみに本人はこんな顔ではありません。たぶん……。

【北風と太陽】

SCREEN5・DD倶楽部 画面4分の1使用

①



⑦



北風…とらから旅人のコートをぬがせられるか勝負しないか？

太陽…なんてガマン強い男なのだろう。北風…あのコートをぬがすのは、とても無理だな

②



太陽…ようい、いいとも！

MSXのVRAMには舞台と楽屋がある

VRAMには、1画面分のグラフィックだけではなく、何画面分かのグラフィックを記憶しておくことができる。キミたちがよくゲームとかしているとき、目の前で表示されている画像のほかに、すでにちがう画像がVRAMには記憶されているのだ。

これを見えている部分を舞台、見えない部分を楽屋と考えよう。つまり、キミたちの目の前に表示されている画像が舞台であり、裏でかくれている画像が楽屋ということだ。

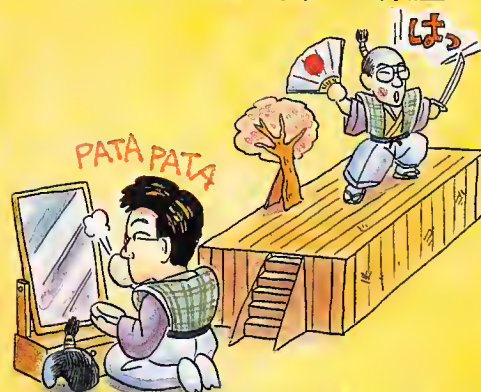
これを紙芝居でいうと、表示して動いている部分が舞台で、

アニメパターンがしまっているのが楽屋にあたる。この教室でも最初に「裏VRAMをのぞいてみよう」ってやったよね(わからない人は1月号か2月号を見よう)。あれが楽屋なんだ。

BASICの命令でCOPYというのがある。これにはいろいろな機能があるのだが、そのひとつに、楽屋から舞台にグラフィックを移す機能がある。

これを使って、何枚かのグラフィックを次々と表舞台に移すことが、見ている側からは紙芝居や動画になるというわけなのだ。ねっ、かんたんでしょう？

VRAM一座の舞台と楽屋



VRAMには、画面に表示している部分が舞台とすると、裏で次にだす画面を準備できる楽屋ももっている。紙芝居は実際楽屋にアニメパターンを描きためておいて再現するのだ

紙芝居するならSCREEN5がベスト

さて、紙芝居をする場合問題となるのはコマ数である。VRAMには何画面分のグラフィックを記憶できると書いたが、やっぱり限界があるのでたくさんのコマをわりふれない。

キミたちがよくCGを描くときに使うSCREEN7のモードでは、じつは2画面分しかVRAMは記憶してくれない。しかもその1画面分は表示画面として使ってしまうので、楽屋に入るアニメパターンは残りの1画面分しか置いておけないのだ。

これが、SCREEN5となると、なんと4画面分も記憶で

きるぞ。その中の1画面が表示画面として使われても、のこり3画面分のグラフィックを楽屋に待機させておけるので、この量はあなどれない。ドットがアライから……なんていつてられない。現にいままでの紙芝居投稿者は、ほとんどがSCREEN5を使っている実例がある。紙芝居をするなら、ぜひSCREEN5を使ってもらいたい。

次回の授業は、実際に動画を用意して、BASICでアニメさせる基本的な方法について、教室を開こうと思います。では次号/ (中津)

ドットはアライがパターンは多い!

ふたん、みんながCGとして描くSCREEN7は全部で2画面分の絵しか記憶できない。しかし、SCREEN5だと4画面分も記憶できるのだ。紙芝居をするならSCREEN5がベストなのだ!



SCREEN5の場合



SCREEN7の場合

③



④



⑤



⑥



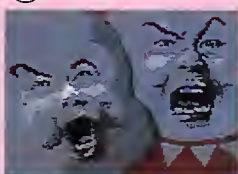
⑧



⑨



⑩



END



質問、投稿 どんどんください

新装開店して第1回目の授業、いかがでしたか? きっと紙芝居をサクサク作れる人にはバカバカしいページかもしれませんがCGしか描けなくてそれを動かしてみたいという人は多いのです。これからも今回みたいに教えていきたいと思いますので、「こんなことやってほしい」とかありましたら編集部あてにおたよりください。投稿もお待ちしています。(中津)

ほろ梅麿の

CGコンテスト



◆千葉県・高木拓作 9歳。なん
かこの手にひかれた。このコブラ
に男の熱いものを感じたぞよ。数
あるハガキのなかで、こういうの
を描いてきたのはきみだけだ



寒い冬ももう終わり。早く夏よ、来ておくれ～。マロは夏が大好きでおじゃる。えっ理由……？ それは、各自のご想像におまかせするぞよ、ムフフ。



→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」を参照

POINTシステム

投稿された作品をビッツ・CGチームの5人が評価してくれます。優秀者には、下の表に示した賞金・賞品がそれぞれおられます。

●イラスト部門……1人1～5点で評価します。評価の対象となる項目は5つあり、それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。したがって、イラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で計125点です。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門には点数はつけません。梅麿が独自を選びます。そのなかで上位3位に入った人は、下の表に示した賞金・賞品がおられます。また、選外の掲載者にはMファンディスク1枚がおられます。

部門別 賞金・賞品			
総合 POINTS	イラスト 部門	ぬりえ部門	
100 ～125	現金1万円	梅麿の イチオシ!	現金5千円
80 ～99	3千円分の 図書券	梅麿の ニオシ!	千円分の 図書券
60 ～79	ディスク5枚	梅麿の サンオシ!	ディスク3枚

梅麿トビラ絵ダイアリー

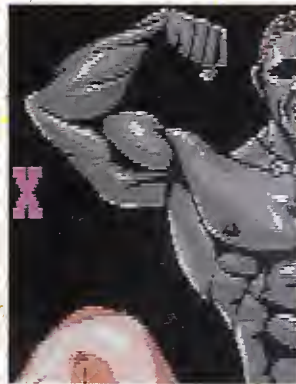
ほっほっ、最近のトビラ絵は女の子ばかりだったから、今月は久しぶりにムキムキものを描いたおじゃる。どはいてもやっぱり男一匹は華やかさにかけるので、手前にセクシーなお姉ちゃんをそえてみたぞよ。いかがかな？

◆では今月のムキムキ兄ちゃんを描くにあたって、ひとことアドバイスをば。

、こういう兄ちゃんを描くには、人間の筋肉のつきかたを勉強するおじゃる。いちばんいいのは実際に見て描くのがいいんだが、さすがに「見せてくれ～」なんていうと変態あつかいされるおそれがある。

で、そういうときは、本にたよるのがいちばん！ マロが今

回参考にしたのはボディビル関連の雑誌や本でおじゃるぞ。今年はなんか「アニキ〜」がハヤっているみたいなので、みんなも女の子ばかり描いてないで、アニキに挑戦してたもれよ。



●イカした肉体は頭の中で想像して描くぞよ！ 資料をもとにして描こう

梅麿なんでもQ&A

今月は、CGコンテストに関する読者のみんなから寄せられた質問にお答えしたいと思います。ではさっそくいってみようぞ。

Q 賞金・賞品が安っぽくありませんか？ 昔は現金がいっぱいもらえたのに……。

A 賞品を図書券にしたのが気に入ってないらしいが、ここはCGコンテストであって金稼ぎの場じゃないぞよ。図書券にした理由は、みんなに本をたくさん読んでもらいたいかからおじゃる。構図・デッサンの本でもボディビルの本でもよし。参考になりそうな本を賞品の図書券で役立ててたもれ。

Q CGコンテストの優秀者って、梅麿さんより上手じゃありませんか？

A その通りだぞよ。でもそれは、総合100ポイントこえている人のみだとマロは信じておるぞよ。すなわち、100ポイントをこえている人はプロなみの実力をそなえているということだ。マロだってプロとしてのプライドがあるので、負けられんぞよ。

Q 誌面に掲載されたCGって、ウチのモニターで見るより色が暗いと思うのですが？

A 雑誌は印刷の事情で、写真は多少暗くなってしまっているおじゃる。そればかりはガマンしてたもれ。

登場人物紹介



梅麿 本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子



ファンキーK 髪の毛が立っているけど本当はやさしい



のぐりろ ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る



アニイノ・ビッツ では数少ない、まともな人物(うそ)



Dr. S なぜかこどわがが好きという不思議な人物

イラスト部門

梅磨 今月は、みんな冬休みと重なっていたので投稿が多く、うれしかったんだが……。
ファンキーK じつはそのほとんどが、ぬりえ部門の応募だった

たんだな、これがノ
Dr.S かえってイラスト部門は少なかったですね、今回はのぐりろ みんな冬休みはぬりえするぐらいの時間しかなかっ

たんでしょーか？
アニイノ いやいや、今月のぬりえのお題ってたしか梅磨うさぎだったからな……。たくさんくるのもわかる気がするが。

梅磨 ひよっ、照れるでおじゃるな。それなら調子こいて、次から2枚描いてみようかの。こんどはうんとエッチなやつ。
アニイノ こらこらノ

107



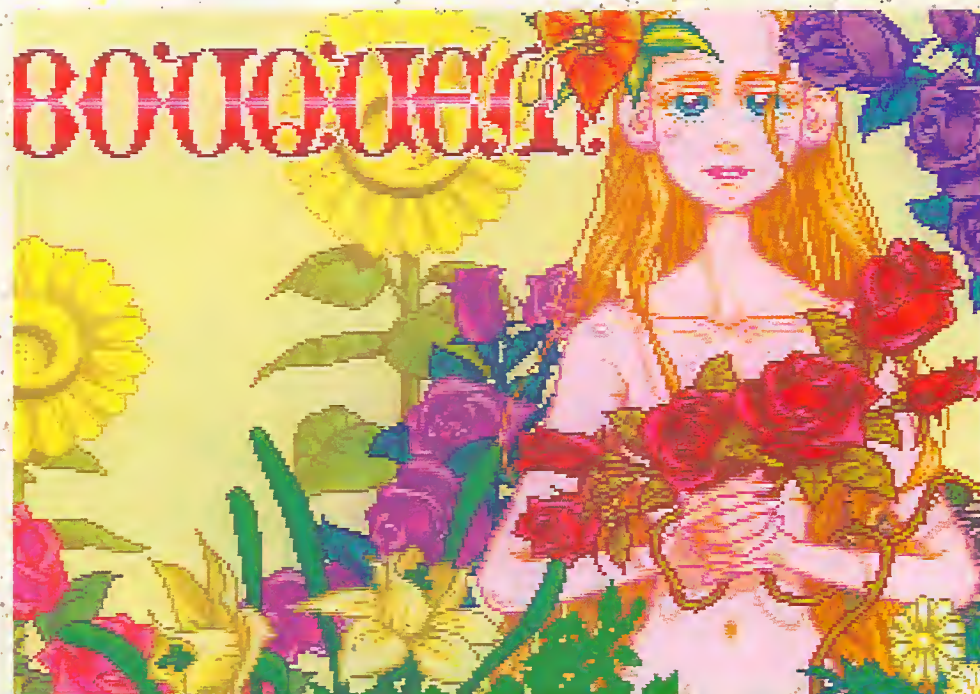
なかなかバランスがよい作品でおじゃるぞ。ただ、文字が背景にまぎれてしまって、少々インパクトにかけてしまっているぞよ。もう少し強調したほうがよかった気がするが、まあいいじゃろう。(梅)

作者のコメント

少女マンガの雰囲気ねらってみました。下描きで拡大縮小移動を使い構図を決めたあと、各部分を別々にしあげていき、コピーではり合わせました。主線は直線をつなげて引いたあとに修正をくわえています。いちばん苦労した所といえば、やはり肌の「赤み」でしょうか。何度も何度も試行錯誤をくりかえした結果がこの表現ですが、いかがでしょうか？ 埼玉県・迫章久

ぶ〜け

埼玉県/迫章久(25歳) (自) (S8)

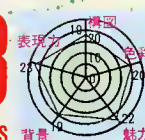


押入れの中のルネサンス

東京都/意識下広告(15歳)



103



これは素晴らしい作品だぞよ。なかなか芸術っぽくてきていて、このセンスに感動したぞよ。(梅)

作者のコメント

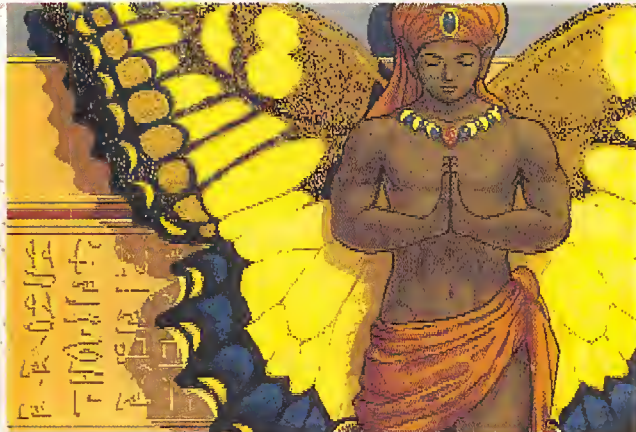
新しきを知るためには、古きを学べ。ということで、アニメ絵からはなれ、ルネサンス風の絵にしました。
12だと色化けしますが、なんとか目立たなくしたつもりです。背景が苦手なので早く克服したいと思います。
最後になりましたが、採用していただきありがとうございます。
それじゃあ再見ノ
東京都・意識下広告

記号の解説

①グラフィサウルス ②パナソニックシステムディスク ③F1ツールディスク ④DD倶楽部 ⑤自作ツール ⑥その他のツール
S5 SCREEN5 S6 SCREEN6 S7 SCREEN7 S8 SCREEN8 S12 SCREEN12 IN インタレースモード

記憶の倒錯

埼玉県 李恭明(21歳) [G] [S]



99
POINTS

人間についているちうちょの羽の色がとてもキレイだじょーん。まばゆい感じ。でも、絵全体の雰囲気をもっと確立させてね。◎(構図17・色彩22・魅力19・背景19・表現力22)

白いハト

神奈川県 築地琢郎(17歳) [G] [S]



94
POINTS

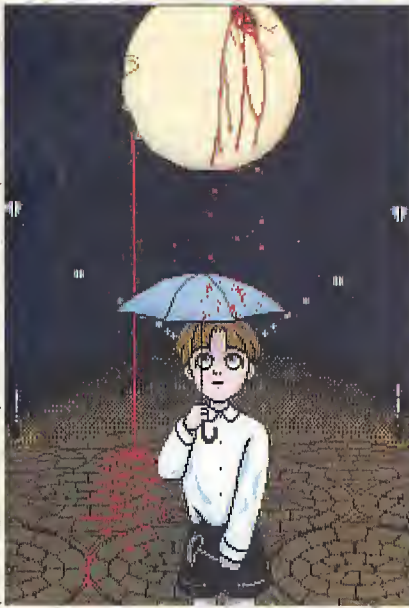
地表の描きこみはすごいぞ！しかしこの作品にはオリジナルティがない。地表技術をもっとオリジナル作品に生かせ！◎(構図16・色彩21・魅力15・背景20・表現力22)

月夜の殺人事件

東京都 野沢智美(20歳) [G] [S]

93
POINTS

◎(構図18・色彩16・魅力20・背景18・表現力21) なんかおそろしい感じがして、なおかつユニカな作品ですね。あなたはすごいセンスをしています。次回作も期待します。



92
POINTS

◎(構図19・色彩18・魅力18・背景17・表現力20) 背景が遠くにいくほどどうすく(あわく)してあればよかったけど。

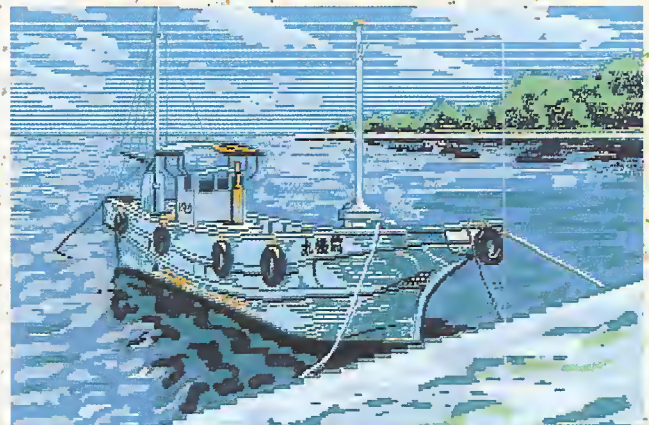


海ワシ

鹿児島県 / M・モノマネ(18歳) [G] [S]

MINATO

埼玉県 くりんとんよりくりきんとん(7歳) [G] [S]

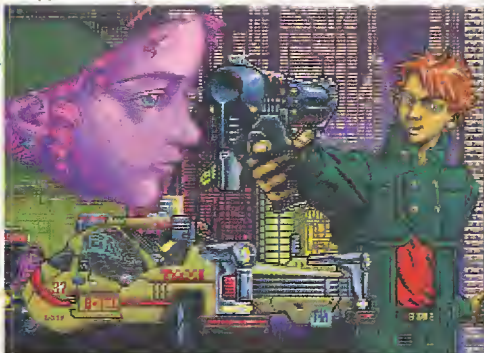


92
POINTS

美術の時間に描く絵みたいー。アライペンタッチがいい雰囲気だしてるじょーん。背景画に新たな風がふきおこるかぁー？◎(構図19・色彩20・魅力19・背景17・表現力17)

電装城市

埼玉県 / 迫章久(25歳) [B] [S]



86
POINTS

◎(構図17・色彩15・魅力16・背景19・表現力19) オリジナル版のレドランナーって感じでおじゃるな。



「ファンギーヘッド」和歌山県・山内光樹／個人的に気に入った。オレなのかどうかは不明だが、他の4人が認めずボソツた。◎



「JUMP IN 1993」神奈川県・KITA／腰から足にかけて、ふともも付近が気に入ります。いえ、デッサンの点で……。◎

CGの国のアリス

東京都 野沢智美(20歳) G 57



86
POINTS
しつかり要点をおさえている感じがす
新鮮でいいですね。⑤(構図16・色彩
17・魅力19・背景16・表現力18)

MAD ANGEL

神奈川県 辰16歳 G 57



87
POINTS
チョーアブラギッシュなCGだ。ア
ニメアニメしてる。②(構図18・色彩
14・魅力15・背景16・表現力18)

敗走

千葉県 SABURU T A(18歳) G 57



78
POINTS
多くの物をつめこみすぎて、統一感に
欠けている。②(構図16・色彩16・魅
力15・背景15・表現力16)

空の旅

滋賀県/レビュー山本(22歳) G 57



90
POINTS

これはなつかしい。CGコンテストがはじまったときぐらい
からあったキャラクタだもんね。あいかわらずかわいく、う
まい。⑦(構図18・色彩18・魅力18・背景16・表現力20)

おしかった作品



「Red」長野県・みなさいなげと／色が少ない
感じがする。赤にもいろいろな色があるとい
うコンセプトのほうがいいかな。⑦

怒羅魂

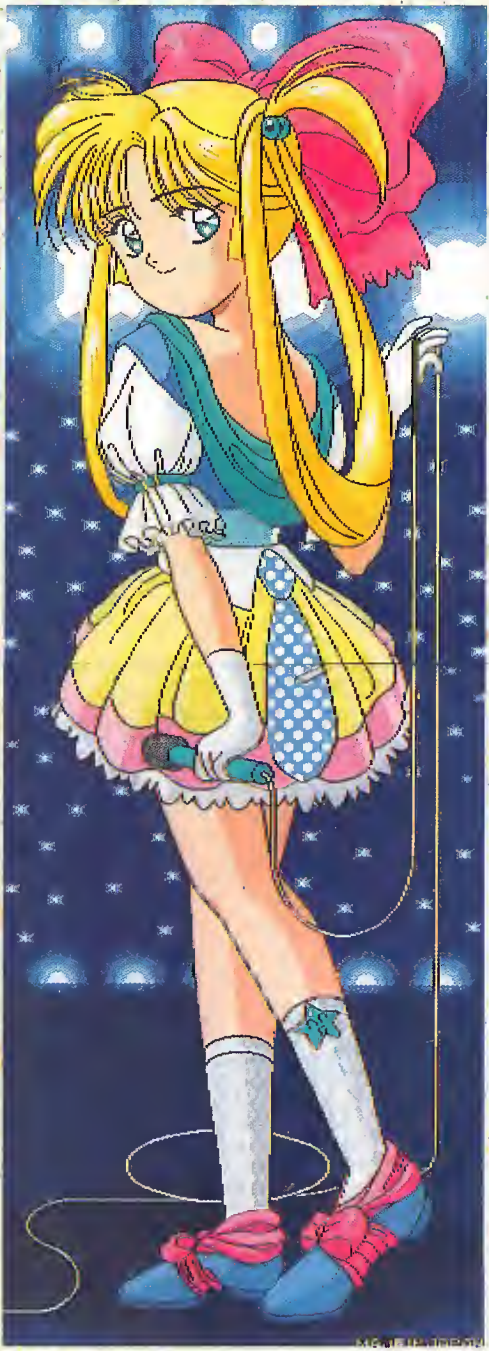
神奈川県 築地琢郎(17歳) G 57



83
POINTS
ウロコがタイルで描かれているので、じ
つに魅力的なCGだ。⑦(構図15・色彩
19・魅力16・背景14・表現力19)

新曲よ!

岐阜県/日本製25歳 G 57



88
POINTS

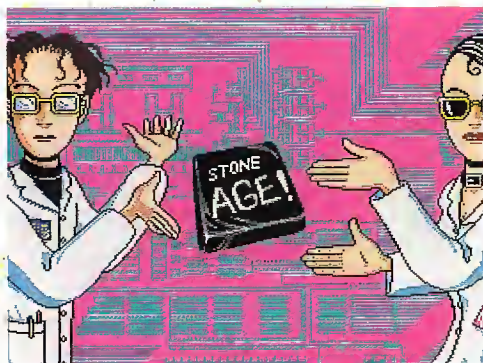
女の子を描くのがうまいぜ! タテ2画面CGは、描くのがすこ
くむずかしかったと思うぞ。このパワーに負けて大掲載してしま
ったぜ! ⑥(構図17・色彩18・魅力18・背景16・表現力19)



「幻術」鹿児島県・ないにに・ありよ／画面の
もり上げ方に統一感がないぞよ。絵自体は年
齢的にもまだのびる。がんばれっ! ⑥

STONE AGE!

東京都/野沢智美(20歳) G S7



77 POINTS
雲脚だけで押しきってあげて、このうのも必要だぞ。(画)構図15・色彩15・魅力18・背景13・表現力16

COMBOO

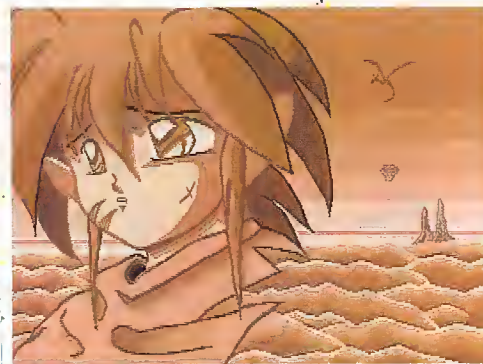
埼玉県/くりんとたけくらとん(16歳) G S7



74 POINTS
この機関車は動いているのか、止まっているのかわからない。(画)構図13・色彩15・魅力17・背景14・表現力15

あの時を見つめて

埼玉県/たんちよくん(16歳) G S7



73 POINTS
学校の会報のイラストをそのままCGにしたらしいぞ。(画)構図14・色彩15・魅力14・背景14・表現力16

UWOOL

香川県/ミリア(16歳) G S7



76 POINTS
CGから苦労が見えてきます。とにかく努力ですね。(画)構図15・色彩14・魅力16・背景13・表現力18

Mistress.M

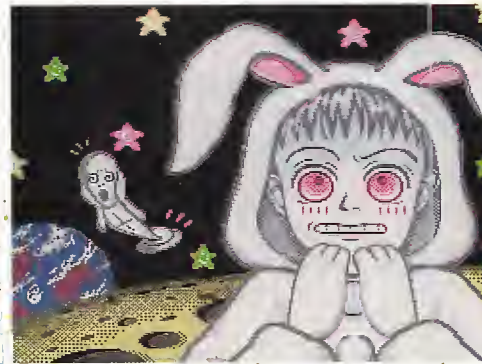
神奈川県/フリント(17歳) G S12



74 POINTS
あわいかなんて雰囲気いい。歌が聞こえてくるようだ。(画)構図15・色彩16・魅力14・背景10・表現力19

はいほー!

東京都/野沢智美(20歳) G S7

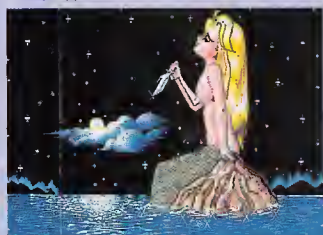


72 POINTS
色が少ないのが残念だが、楽しんで描いているのが伝わるぞ。(画)構図15・色彩11・魅力16・背景14・表現力16

ファンキーKのここを直せば採用だぜ!

Moment des adieux

神奈川県/KITA(20歳) G S7



これは人魚がタイツをはいている女性かという議論も出た。そこらへんもハッキリさせよう

今月は左の作品がテーマだ! まずはジックリと見てくれ。いちばん目につきやすいのが、人物だというのがわかるだろう。ハッキリいってしまえば人物のデッサンが悪い! CGや絵には描いちゃならない角度というのがあるもので(絶対描いちゃダメとはいわないが)、顔だったら、真横からちょっとずらした角度(奥の目がすこし見えるぐらいのナメ画)とか、体なら真横の角度がそう。描きたくば描けばいいが、じつに見えが

悪い。プロでもそうやすやすと描きはしないぞ。キミが参考にしたという雑誌をオレ様も見てみたが、これも顔は真横を向いていても体はナメで描いていた。前にもいったようにデッサン力とはどれだ

け気持ちのいい絵が描けるか。ときには見えて判断して描かないと、進歩はしないぞ。けっきょくは、3D(3次元)な現実を、2D(2次元)で表現することになるのだから、絵としての効果を考えよう!

こういう表現は非常によいのだが……



こういった表現は評価できる点で、デッサンが悪いだけにもったいない気がするぜ!



「我輩電騎士」大阪府・蛟氷水/イラストとして成立はしているが、あまりにもあつさりすぎる表現で、食傷きみでござる。(画)



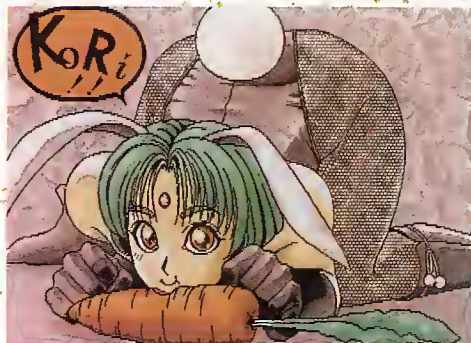
「一本でもにんじん」東京・宇宝秀行/グラデーションはよくがんばった。しかし、髪の色はかえてくれといたいぞ。(画)

めりえ部門

梅磨 今月からめりえ部門の評価を点数づけではなく、マロがじっさい見て判断することにしたぞよ。そのなかで、今月の1位、2位、3位を選びだしていくやりかたでおじゃる。3位以下になっても、掲載されれば賞品はでるので、1か月3作品しか発表しないということではないぞよ。今月はスペース的に3作品しか載せられなかっただけなので、そのへんをおまちがいなく。しかし、今月はものすごい投稿量で、競争率が高かった。つかれたな〜。

こりっ!

長野県/うーもりだ(20歳) G S1

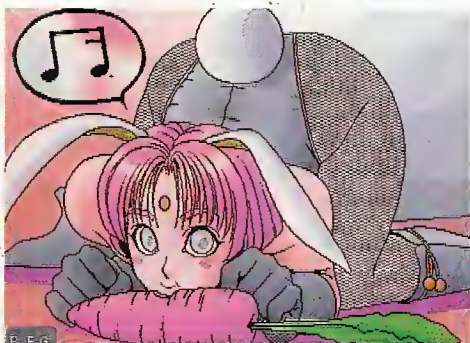


イチオシ!

この作品はこまかくめられていて、ほとんどいうことなしでおじゃる。背景の表現もじつにみごと。これからも期待しているぞよ。

おにんじん

三重県/エスカルゴンGOMA(15歳) G S1



ニオシ!

全体的に紫とピンク色が入っているのが気に入った点ぞよ。フキダシもうまいし、しあがりもよい。きれいにしあがっていてグーでおじゃる。

めりえ

千葉県/SABUROWTA(18歳) G S1

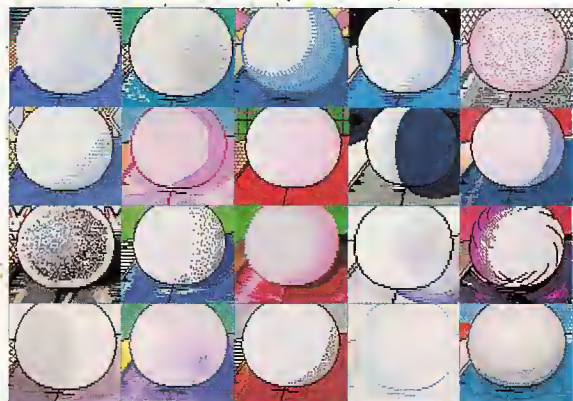


サンオシ!

白からピンク、ピンクから黒までの多色グラデーションが、なかなかきれいでいいぞよ。めりえりばあてでおじゃる。

梅磨ウサギのシッポくらべ

梅磨 ある日のこと、突然Mファン編集長がやってきて「ボツになった人のなかからさあ、しっぽだけならべてちょうだい」というで去っていった。というわけでこのコーナー。
いやあ、やってみるとなかなかおもしろいではないか。いろんなめりかたがあるぞよ。



めりえ部門用お題CGを読みこむには……?

付録ディスクのCGコンテストで、お題CGの読みこみ方がすこし変更になりました。

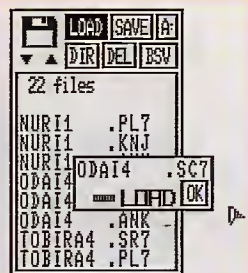
以前、このファイルはグラフサウルスのデータになっていましたが、今回からは、BASICのセーブ形式で収録しています。これで、F1ツールディスクを使っている人でも拡張子変更うんぬんは必要ありません。



●今月はアニキ〜を中心にぬってもらふぞよ。ムキムキがゾクゾクしちゃうかも?

グラフサウルスの場合

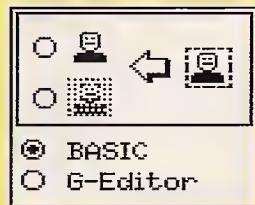
グラフサウルスでお題CGを読みこむには、ツール上でロードのセットをBASICに合わせてからロードします。ディスクウインドウ内でロードするモードを(BSV)にします。あとは「ODAI-4.SC7」というファイル名をさがしだせばOKです。めりおわってからセーブするときは、(SRN)にもどすことを忘れないでください。くわしくはグラフサウルスのマニュアルをご覧ください。



●いままでどおり読みこもうとすると、ファイル名はでてこないぞ

F1ツールディスクの場合

F1ツールディスクでお題CGを読みこむには、ツール上でロードセットをBASICにあわせてからロードします。SCREEN7にして、セットアップメニューでロードセットを選びます。ここでBASICを選択し、メインメニューでふつうにロードすればOKです。セーブするときは、セットを必ずG-EDITORにもどしてからセーブしてください。くわしくは、F1ツールディスクのマニュアルをご覧ください。



●拡張子変更がいなくなったから、すこしはラクになったぞ

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

ほぼ梅麿の CGコレクション1から

ちょっとだけ中身紹介だぞよ!

梅麿 当初の予定より発売がおくれてしまってじつにもうしわけない「ほぼ梅麿のCGコレクション1」。ここでは、この宣伝もかねて、収録しているなつかしいCGの一部をちょこっと紹介してみたいぞよ。では、発売に関してみんなから一言。

ファンキーK やっと発売か/イライラさせやがって/アニイ/ まあまあ、いいじゃん。発売できるカタチになったんだから、ねえ。

Dr.S でも考えてみれば、今のCGコンテストってゲーム十字軍からはじまったんですよ。なつかしい〜。

のくりろ やっと発売、うれしいのだ、うれしいのだ、うれしいのだ〜っはっは/

梅麿 ということでみなさん、このソフトをひとつよろしくお願いうしあげるのでおじやる。

梅麿CGも入っているぞよ!



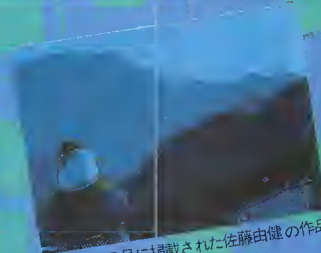
★90年10月号に掲載された中村和雄の作品。古さを感じさせないでさばえ



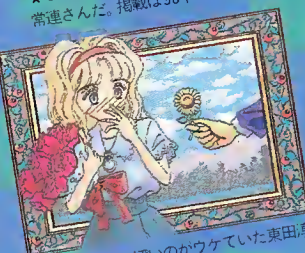
★S-IIの作品。彼はいまでもMファンの常連さんだ。掲載は90年11月号だった



★おなじく90年11月号に掲載されたSAB UROWTAの作品。こんな作品もあった



★90年12月号に掲載された佐藤由健の作品。シンプルズベストがずばらしい



★少女マンガっぽいのがウケていた東田淳二作品。しつによってきている

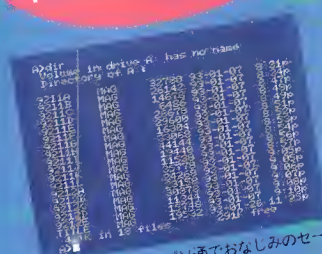


★アニメ風タッチが目立った内田豪の作品。91年1月号より

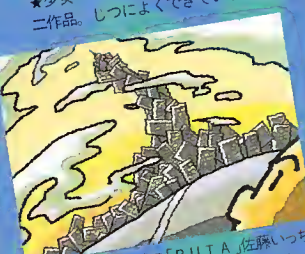


★またまたSAE UROWTA作品。当時の賞金は1000円だった。91年1月号掲載

MAG形式ゆえ
PC-98でも見られる



★MAGデータはパソコンでおなじみのセーブ方式。機種を問わず見られるのかわいい



★91年4月号掲載の「BUTA」佐藤いつちゃん作。このころからタイトルがついた



★「DRAGON」レビュー山本作。彼はCG常連だから知っている人も多いよね



★「GIRL2」おなじくレビュー山本作。昔も今もかわってないのっていいね

ほかにもまだまだ
全100作品を収録して
3月下旬発売予定

全国のタケル設置店で
お求めになれます
(TAKERU事務局では通信販売も受け付けています)

価格 **4,000円**
(税込)

対応機種 **MSX 2/2+** **MSX turbo R** 2DD・4枚組
マウス対応

企画/開発: 徳間書店インターメディア(株)

MSX・FAN編集部 ☎03-3431-1627

発売: ブラザー工業株TAKERU事務局 ☎052-824-2493

TAKERU

新作ソフト

カミング
スローン

ゲームインフォメーション

いま、いちばんの注目は、名作が安く手に入るTAKERUである。先月号にひきつづき、新規登録ソフトの一覧を掲載だ。そして、突然ではあるが、悲しいお知らせがひとつ。勇気を出して106ページを……。

TAKERU

名作が登録されるTAKERUに注目

『ラプラスの魔』や『アグニの石』が新たに仲間入り!

MSXの名作を次々に復活させ、いまやユーザーの話題独占といった感じのブラザーのTAKERUだが、新たにソフト2本の追加が決まった。

今回仲間入りするのは、ハミングバードソフトの『ラプラスの魔』と『アグニの石』。

まず『ラプラスの魔』だが、ホラーRPGとして、いまから約4年前にMSX版が発売。もうすぐPCエンジン版も発売になるので、最近のユーザーも名前くらいは聞いたことがあるだろう。原作は『ロードス島戦記』でおなじみの安田均氏。じつはこのゲーム、彼のパソコンデビュー作なのである。

『アグニの石』のほうは、真紅のエメラルドであるアグニを狙

う泥棒のお話。時間の概念を取り入れたハラハラドキドキのコマンド選択式AVGだ。両方とも3,800円と、かなり安くされているのでお買い得だろう。

また、『ロードス島戦記』と『福神漬』がセットになって売られることも決定。こっちのほうも見逃せないぞ。

ここで、ブラザー工業の荒川さんから、ひとこと。
「スタートして約2か月がたった、TAKERUの名作を再び発売作戦。予想以上に好評をいただき、たいへんうれしく思っています。これからも、どんどんタイトルを増やしていきます。ユーザーのみなさん、ソフトハウスのみなさん、よろしくね」

※P.107に関連情報あり

■TAKERU新規登録ソフト (2月15日現在の情報)

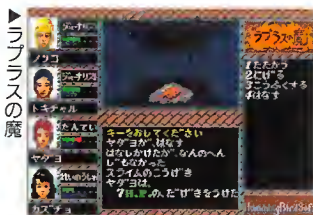
発売日	ソフトハウス	タイトル	TAKERU価格
発売中	マイクロキャビン	サーク	4,400円
		サークII	4,400円
		FRAY	3,900円
		FRAY(ターボR専用)	3,900円
		サーク・ガゼルの塔	3,900円
		ザ・タワー(ア)オブ・キャビン	4,800円
	日本ファルコム	イース	3,900円
	ボーステック	銀河英雄伝説II 銀河英雄伝説II・DX kit	4,900円 2,900円
3/下	ビッツ	首斬り館	3,000円
		シンセサウルスVer.2.0	3,800円
		ファミクルパロディック	3,000円
		MIDIコン	3,800円
	ウェンティマガジン	ピンクソックス1~3	2,000円
		ピンクソックス4~7	2,000円
		ピンクソックス8	3,000円
		スーパーピンクソックス どしふんスペシャル	3,000円 1,800円
	ハミングバードソフト	ロードス島戦記&福神漬	5,800円
		ラプラスの魔	3,800円
		アグニの石	3,800円
	工画堂スタジオ	シュヴァルツシルト	7,800円
		シュヴァルツシルトII	7,800円

※とくにことわりのないソフトはMSX2/2+用。

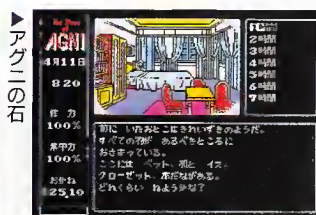
価格はすべて税込で、発売中以外のソフトについては予定価格になっています。

■オリジナルグッズ・プレゼントの内容※

マイクロキャビン	オリジナル・ハードフロppyケース	10名
ボーステック	『銀河英雄伝説』キャラクタ・バッジ	5名
日本ファルコム	『イース』ディスクホルダー	10名
	『イース』キャラクタ・バッジ	1名
ハミングバードソフト	オリジナル・ミニティッシュ&メガネ拭き& 『ロードス島戦記』シール2種のセット	10名
	『ロードス島戦記』セーム皮地図	1名



●アメリカの幽霊屋敷が舞台。モンスターやワナの数々がプレイヤーを襲う!!



●体力が落ちると動きづらくなったり、集中力が散漫になったりと、なかなかリアル

※TAKERU CLUB会員の人が新規登録ソフトを購入すると、自動的にそのソフトハウスのオリジナルグッズプレゼントの抽選対象になります。プレゼントの内容は表のとおりで、しめ切りは3月31日。当選者には直接グッズが発送されます。なお、ふつうのプレゼントではないのでハガキでの応募はできません。

1月29日、編集部をおそった悲しいニュース

『シムシティー』 発売中止!!

ただし、復活の道はないわけではない……。

このページを開いてショックを受けた人はかなりいると思う。突然ではあるが、『シムシティー』の発売が中止になってしまった。正直なところ、こうして原稿を書いているいまも、まだ信じられない気持ちでいっぱいである。いや、それ以上に記事を読んでいる読者のみんなのほうで、頭の中はパニック状態かもしれない。信じられないし、信じたくもない。それが偽らざる心境ではないか。

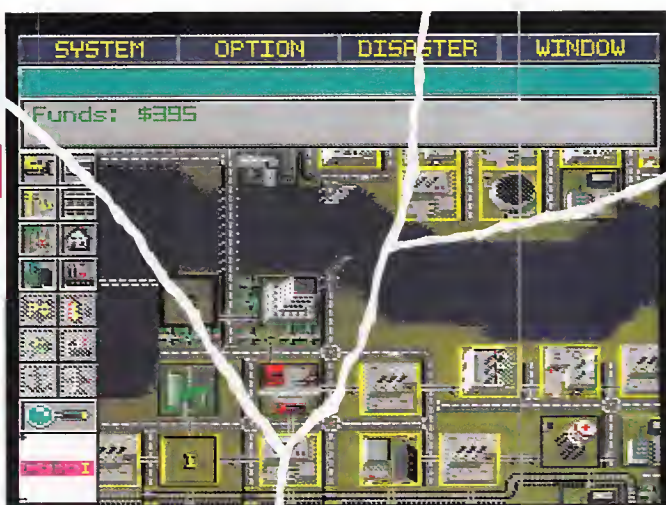
編集部が発売中止の報告をうけたのは、1月29日の午後のこと。イマジニア・広報の飯田さんからの電話によってだった。「このたびプログラマとの契約を解除することになりました。これ以上ズルズル発売を延ばしては、編集さんやユーザーのみなさんに申しわけないですから。ですので『シムシティー』は発売中止ということに……」

心配していたことが、まさに現実となってしまったのだ。とにかく、こうして電話で話していてもはじまらない。直接会って、詳しいことを聞かなくては……。それから3日後の2月1日、西新宿にあるイマジニアへと出かけてみた。

『シムシティー』が移植されるという記事を最初に載せたのは、92年の1月号。当時、MSXへ

の移植は無理だろうといわれていただけに、移植決定のニュースは、かなりショッキングなものだった。それは、ぼおぼおのやっていた人気コーナー「いーしょーくー情報」の反響をみれば一目瞭然。やったやったの合唱で、全MSXユーザーが、いやパソコンユーザーのすべてが、もしかすると世界中の人たちがMSX版『シムシティー』に注目していたかもしれない。

そんな周囲の期待とは裏腹に、イマジニアのほうはおっかなびっくりのスタートだったのだ。PC-98などパソコンソフトを手掛けてはいたものの、MSXはまったくの未知なるマシンで、市場の状態すらよくはわからな



かったという。そういえば、その当時「プリンセスメーカー」はどのくらい売れますかね」とか「プライドと発売時期が重なりとマズいですよね」となど、よく飯田さんに聞かれたものだ。「1年以上も前に発表したのに、いまだにシステムの移植に苦しんでいるなんて、これはどうしようもないです。このままダラダラとやっても時間とお金がかかるだけ。ビジネスですから、結果を出さないことには、上も納得しませんから……」



◎去年の5月号より。静止画ではあるが、画面を見ながら説明してくれたおふたり

アマチュアが趣味で作っているのとはちがいで、利益を得られなければ意味がない。きびしいようだが、飯田さんのいうことももっともなのだ。ただ、こうもいって聞いている。

「いまは、ただあやまるしかありませんが、これでは自分自身も納得がいきません。だから、今回の中止という決定に対するみなさんの意見が聞きたいのです。怒りや苦情をうける覚悟はできています」

さらに、100パーセント約束はできないがと前置きをしたらうで「上を動かすだけの材料が集まれば、また可能性も……」とつけ加えた。材料とは、すばり『シムシティー』に期待しているMSXユーザーの声である。



◎2月1日、『シムシティー』発売中止について語る飯田さん(左)と、開発課の本間さん

ほんとうに、ほんとうに 申しわけございません

『シムシティー』の発売をお待ちいただいていたみなさん、本当に申しわけありません。このたび、プログラム難航のため開発を中止せざるをえなくなりました。いろいろご不満をお持ちだと思いますので、その思いはお便りにてうかがいます。みなさまのご意見が「復活」の起爆剤になることを期待しています。(イマジニア株式会社)



◎深く頭を下げる飯田さんと本間さん。終始、神妙な顔の本間さんが印象的だった



◎市街全景画面。ぜひとも自分の手で遊んでみたかったのだが……

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール MSX新作発売予定表

この情報は2月17日現在の予定です!

表の見方→無印はMSX2/2+, ●はMSX1から対応, ★はターボR専用, ◎はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また, □のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に, [MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお, ブラザー工業のTAKERUで発売のソフトは, 税込の価格です。

発売予定日	タイトル/メーカー名/予定価格
3月8日	●MSX・FAN4-5月情報号(本+ディスク)/徳間書店/980円(税込)□
12日	●キャンペーン版大戦略II・かすたまキット/ マイクロキャビン(TAKERUでのみ販売)/4,500円
下旬	●ほぼ梅庵のCGコレクション1/ 徳間書店(TAKERUでのみ販売)/4,000円(税込)□
未定	●グラムキャッツ2/ドット企画/7,800円□
5月7日	●MSX・FAN6-7月情報号(本+ディスク)/徳間書店/980円(税込)□

発売予定日	タイトル/メーカー名/予定価格
6月未定	●MSXトレイン2/ファミリーソフト/7,800円□
発売未定日	★ベストプレーベースボール/アスキー/価格未定□ ●麻雀悟空・天竺への道(ROM版)/シャノール/9,800円□ ロードス島戦記II/ハミングバードソフト/価格未定□ プロの碁パート5/マイティマイコンシステム/9,800円 倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編/発売元未定/価格未定

※表中とくにごとわりのないソフトは, すべてディスク版です。
【発売中止ソフト】シムシティー(イマジニア)、マイ・アイズ(バーディーソフト)

ときちやるの 新作 よもやま話

はじめここでは、「シムシティー」についてあれこれ書こうと考えていたのだが、急遽それを取りやめ、TAKERUの再販ソフトの件についてふれておくことにした。というのも、前号で載せた「TAKERU名作リクエスト」への反響が予想以上に大きく、それに対するお礼と要望を、ぜひとも誌面をつうじて読者のみなさんにいいたいという、ブラザーの荒川さんからのお願いがあったからだ。以下は、荒川さんがみんなあてにと、ファックスで送ってくれたメッセ

TAKERU名作リクエストへハガキを送る方へ

ージである。

3月号でお知らせした「名作を再び発売」作戦で、名作のリクエストをくださいなーと書いたところ、さっそく30通ものおハガキ、お手紙をいただきました。本当にありがとうございます。しかも、毎日どんどん届くのでホントにうれしかぎり。でも、みんなの声を聞くためにも、もっともっと欲しいな～と思ってしまいます。

それにしても、ハガキにびっしりタイトルが書かれてあるもの、「荒川さんにホレた/」(?)というもの、MSX2のニューモデル構想まで考えてくれた人(仕様から、流通経路、原価までいいねい)に書いてありました。ひとつひとつのタイトルについての思い出を書いてくれた人、便せん7枚の手紙などなど、みなさんの熱い想いがび

っしりつまった内容にびっくりするとともに感謝感激、大いに参考にさせていただきます。このリクエストをもとに、各メーカーに交渉していく予定です。

そこで、3月号ではあんまり詳しく書かなかったのですが、このリクエストの書き方について、ちょっとお願いを……。まず、ソフト名を書くときは、必ずメーカー名も書いてくださいね。なかには、かなり古いタイトルを書いてくれる方もいるので、私たちにもわからないときがあるんですよ。ついでに、いくらぐらいなら買うよ～、という希望価格なんかも書いてあると参考になりますネ。

あと、ソフト名はできるだけ正確にお願いします。余談ですが、すでにTAKERUで売っているのに書かれると、ちょっと悲しくなります。そういうときは、ディ

スカウントしてほしいとか、そんなふうに書いてください。すごく申しわけないのですが、ROMやテープ版のソフトはやっぱり無理ですね。なつかしくてやってみようという気持ちはよくわかるのですが、実現可能そうなお店でも、全部かなうかどうかはわかりませんが、なるべくがんばっていきたいと思っていますので、リクエストをバンバンよろしくネ。(荒川)

というわけで、荒川さんのお願ひ、わかったかな? リクエストのあて先は、〒467名古屋市瑞穂区苗代町2-1 ブラザー工業株式会社・TAKERU事務局「MSX名作リクエスト」係まで。必ずハガキまたは封書のこと。電話でのリクエストは迷惑がかかるので絶対にしないように。これ約束!!

ON SALE (1月発売のソフト) ⇨ 1月25日★Dewoman・前編/ブラザー工業/1,500円(同人ソフト)

★Mマガ読者だった頃、「Mファンなんて……」と思っていたが、10月情報号で「ハイドライト」につられて買ってびっくりした。「ハイドライト」以外の部分も楽しめる。(埼玉東) 加藤武・19歳・HB1F9000 ★最近付録ディスクの進化はめざましいが、今月号では本誌のほうの進化がめざましい。しかもAKERUでマイクロキャビンや日本ファルコムなどのゲームが安く買えるようになったり、ロードス島IIの移植も決まり、先行きが明るくなったのではないだろうか。(福岡県) 伊藤勉・16歳・F51A1S1 ★5年たっても一応後援で今でも使えるのはMSXだのうな気がする。(愛知県) 前田万壽雄・18歳・F51S500

スーパー付録ディスクの使い方



★今月のバックストーリー

突如現れた黒い3人は何者なのか、シニリアには思い当たることがひとつしかない。母を捕らえている悪の組織、その刺客ということしか。それまで気配すら感じさせなかったところを考えると、相当な腕を持っているに違いない。ふと、1人が口を開いた。「これ以上お前を先に行かせるわけにはいかない」いい終わるより早くシニリアに襲いかかってきた。3人相手に防戦一方。しかし、それも束の間。力の差は歴然としていた。血に染まるシニリア。薄れゆく意識のなかで攻撃が止み、ひとりの男が立っているのに気づく。彼は……!?

スーパー付録ディスク APR.-MAY 1993 DISK19

媒体	2DD × 1	セーブ機能	セーブしたらおしおきヨ
対応機種	MSX2/2+ MSXB	実質収録バイト数	1,451,008バイト
VRAM	128K		ターボRの高速モードに対応

またまた改良しました複写/解凍作業

今月は。みなさんいかがおすごしでしょう。全国的に春まっさかりという感じでしょうか。北国ではまだスキーができるって? えへ、先に進みましょう。そんなわけで春にちなんだこの時期恒例の行事「花見」があっちこちで行われていることでしょう。今月の表紙もそうですね。みなさんは未成年が多いんですから、表紙のようになったら見つからないように。

不評が多かった複写/解凍作業もだいぶ進歩しました。今回も見やすさとわかりやすさを向上させるため、少しおりこうさんになりました。コピーファイルの色を変えることによってわ

かるように変更しています。とはいってもディスクの入れ換えをきちんと行えば解凍までを自動でやってくれるところは変わっていません。

オールディーズには「テグザー」を収録。なめらかな変形、スムーズな動き、かんたんな操作方法、鮮やかな画面など魅力いっぱいアクションゲームです。PC88SR版からの移植作品でちょっと難しくなっているのが玉に傷。

そしてMSXViewはMSX-CでViewのプログラムが作れる「ViewKIT」を収録。オマケは「野望の戦略」のユニットエディタを収録。

タイトルBGM募集中!

付録ディスクのタイトルBGM用のFM音源を使った音楽です。ジャンルはオリジナルのみの募集です。

形態はMSXのBASIC。または内蔵OPLLドライバー用(3月情報号のこの欄を参照)のデータを&H0000番地からセーブしたものです。OPLLドライバー用データはソースMMLと一緒につけてください。「OPLLdriver」(by Ring)ではありませんので、注意してください。

■音楽の形式について

FM9声、FM6声+リズム、PSG3声の3通りのうち1つの組み合わせです(FM9+PSG3などは不可)。FM音源がない人のために、PSG3音でならすことも考えてチャンネルを割り振ってくれとなお良いです。

またMML中で、PSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr、d、リズム音源の@Vnのコマンドは使えません。

拡張音色(FM音源内蔵の15音色以外の音色)は、音色がかなり変わってしまうことがあります。

MMLで最後の伏符を省略すると、BASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、伏符の省略はしないでください。

■投稿時の注意

基本的にFM音楽館と同じです。81ページの投稿応募要項を参考に投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM」係まで送ってください。曲のコメントにはPSGで鳴らしてほしい3チャンネルも忘れずに書いてください。(Orc)



はよ〜ん★

付録ディスクも中には、極たまにですが不良品(不良セクタがあるなど)が含まれていることがあ

おねが〜い、すぐには送らないで!

ります。これはやむを得ないことです。その際は新品の付録ディスクと無償で交換しています。ディスクの送料もこちらで負担いたします。

もしも不良品のディスクが入っていたときには、すぐにはディスクを送らないで、まず編集部までお電話をください。どのような症状なのか判断します。電話で解決できるバグかもしれません。

その場で解決できないときはディスクを編集部まで送ってもらいます。そのときにはディスクをし

っかり壊れないようにダンボールなどで包装し、一緒に、

- ①郵便番号、住所、氏名、電話番号をきちんと書く。
- ②そのときの動作環境(MSX本体、周辺機器名)。
- ③なんの作業をしているときに、どんなエラーが起きるのか。

の3点を書いた手紙を必ず同封してください。ただ壊れたので交換してくださいと書かれていても困ってしまいます。

ところで、最初は正常に動作していたディスクが動かなくなって

しまったとか、ユーザーの不注意で壊れてしまったという場合、これは無償での交換はしていません。実費をいただきますのでご了承ください。

また、動作が不安定な特定の機種(SONY製HB-1F500、ビクター製HC-95など)でメニュープログラム等が動かないことがありますが、こちらでも対処できません。交換はできませんのでご注意ください。

(Orc)

ばいび〜ん★

複写 / 解凍作業についての説明です

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくともだいじょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写

から解凍までを自動的に進めてくれます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができますが、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

また、作業を複写までで中断して、あとから解凍だけをすることもできます。「つぎはかいとうです」と表示されたら複写が終了したので、ここで中断をしてください。

解凍のみをするときは、複写

が終わったディスクをAドライブに入れてリセットします。画面にA>と表示されたら、各コーナーのDSKFマークの下に示してあるバッチファイル名を入力し、リターンキーを押すと

解凍が始まり、終わると自動的に起動します。

再起動をしたいときには、それぞれ別の方法があるので、各コーナーに書いてある方法を参照して行ってください。

CGコンテストの 実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェックします

[ドライブA] ←用意したディスク
ESCキー=大メニュー
スペースキー=進む

①画面下段には省略形で指示メッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れてください。ESCキーで大メニューに戻り、スペースキーで先へ進みます」を意味します

解凍するものの一覧表

●ファンダム

①『バスドライバー』(DSKF105)

再実行 RUN-BD

②『COMPANY』(DSKF184)

再実行 RUN-COMP

●ほほ梅磨のCGコンテスト

③イラスト部門2本+ぬりえ部門

1本+ぬりえ部門の課題+4-5

月号トビラ絵CG(DSKF413)

再実行 RUN-CG4

●紙芝居&動画教室

④北風と太陽(DSKF159)

再実行 RUN-KAM4

●パソ通天国

⑤『MGSドライバー』ほか(DSKF167)

●MSXView

⑥『ViewKIT』(DSKF322)

を コピーします

1 まず最初に複写するファイルが表示されます。複写しないファイルは薄い緑色になります。上の写真のファイルの色がコピーするファイルの色です。

ファイルを よみたしています

2 次は読み出すファイルを水色で表示します。1回で読み込めないものがあるときには、そのファイルの色は緑色のままです。

ファイルを よみたしています

3 読み出されたファイルは紺色で表示され、現在読み出し実行中のファイルは赤くなっています。現在、作業中のファイルはすべてこのようになります。

を シリッコリに かきこみます

4 すべて読み出し終わると、さっき水色だったファイルはすべて紺色になっているはず。ここでディスクを入れ換えます。

おわりました のこりが あります

5 書き込みが終わったファイルは薄い緑色になります。ここで読み込みできなかったファイルがある場合、再度複写を行いますので付録ディスクに入れかえます。

ファイルを よみたしています

6 すでに複写が終了しているファイルはパスし、残りのファイルのみを読み出します。①〜④と同じ手順の作業を繰り返します。

を シリッコリに かきこみます

7 まえと同じように書き込むファイルは紺色になってます。書き込み作業に移りますので、ここでまた実行用ディスクに入れ換えてください。

ファイルを かきこんでいます

8 そして書き込みです。例によって書き込み実行中のファイルは赤く、それ以外の作業終了ファイルは目立たない薄い緑色のままです。

おわりました つぎは かいとうです

9 お疲れさまでした。これで複写は終了です。中断する場合にはここで止めてください。このまま解凍に移る場合はディスクを抜かずにスペースキーを押すこと。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

●複写先のディスクをつくる

解凍作業には複写・解凍先として2DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。

①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターンキーを押す。②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(2キーまたは4の場合もある)を押す。③最後にどのキーでもいいので押す。

④ディスクドライブが動きます。

⑤画面にOKと表示されればできあがり。

●残り容量の調べ方

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、713

などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「7

13」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは2DDフォーマット直後の容量です。

●DSKFについて

複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先

ディスクの残り容量(DSKF)を調べておきましょう。ちなみにDSKFとはDisk Freeの略です。

またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。



このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

Mファンに
いたい放題
問題ノ

★1月情報号から買い始めました。Mファンは創刊号から買っていたのだけれど、今は亡きMSXマガジンと両方立っていたら経済的ピンチになり、やむなくMファンを断念したわけ。ところが最近ソフトは出ない、Mマガは休刊するしでヒマなときを過ごしてしまいました。そんなある日プリンセスメーカーを買って来ました。そいでもってゲームをリリアしてエンディングを見ていたら、Mファンの名が出てきたのを見て「へえ、Mファンてがばっているな」と思い、買い始めたわけです。思っていたより付録ディスクがいいので驚いています。(栃木県・中村建彦・19歳・HBI-FIXV)

Oldies

いきなりいいことを教えてあげよう。シールドを使わずに各面をクリアすると、エネルギーの最大値とエネルギーが増えるのだ。だからといって無理に狙うとクリアさえ難しくなる。

さて、収録したのはいいが、ターボRでは画面にゴミが出る。原因は付録ディスクのシステムとテグザーのプログラムの相性が悪いとしか考えられず、そのまま収録しているが、動作に影響はない。終了も確認している。ただ、画面下の両脇に本来ならばあるはずのないものが表示されているのだ。

気にしなければそのままプレイしてかまわないが、イヤな人は必ず1度リセットして、付録ディスクは立ち上げずにDOSを立ち上げ、Aドライブに付録ディスクを入れて、A>のあとにTと入力リターン。これで

ゴミのない画面でプレイすることができるようになる。

★ロボット形態時操作方法

↑……………ジャンプ

←⇒……………各方向へ移動

↓……………飛行形態に変形

↑←……………左ななめジャンプ

↑⇒……………右ななめジャンプ

↓←……………変形後、左下移動

↓⇒……………変形後、右下移動

★飛行形態時操作方法

↑ ↓ ← ⇒ ……それぞれの方向に移動

(ななめ移動も可能)

変形……………進行方向と逆方向のキーを押す

★共通の操作方法

スペース……………ビーム発射

(Aボタン)

SHIFT……………バリア発生

(Bボタン)

STOP……………ポーズ

ESC+Q……………自爆 10ページ

『THEXDER』 テグザー

©ゲームアーツ

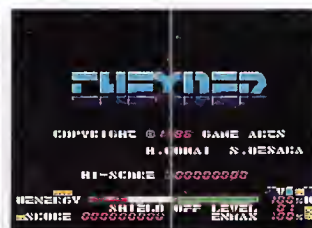
ゲームアーツ上坂氏より

いや〜、MSX版テグザーですか。懐かしいなあ。あれ、これの発売日っていつでしたっけ？ 1986年！ ううむ、あれからも7年もたつんですね。最初にディスクでつくったゲームを、ROMに移植するのは大変でした。移植を担当していただいたのは、今をときめくあのコンパイルさんで、思えばこの仕事からコンパイルさんのおつきあいが始まったんですね。ま、それはそれとしてテグザーです。ゲームアーツに詳しい皆さんは

よ〜く御存知のゲームだと思いますが、これがウチのデビュー第2作だというのはあまり知られてません。知ってましたか？ ちょっとだけ操作がムズかしいかもしれませんが、がんばってクリアしてください。コツは、マップを覚えて、少しずつ慎重に進むことです。ここで、裏ワザをひとつ。ストップキーを押してポーズをかけ、SELECT+W+A+Oを同時に押すとエネルギーが満タンになります。ゲーム中1度だけですが。



●これがまともな画面。ゴミのようなものが見えないでしょ



●ターボRで付録ディスクからそのまま立ち上げるとこういうふうになってしまうのだ

ファンダムGAMES&サンプルプログラム

■ファンダムGAMES

・圧縮ファイルについて

今月は収録作品全11本のうち、2本が圧縮ファイルになっています。どちらも、小メニューから呼び出す複写・解凍の作業が完了すれば自動的にゲームがはじまりますが、次の機会にそのディスクでゲームをはじめるときはそれぞれ次の手順でおこなってください。

*バスターライバー

①DOS(ただしMSX-DOS2にかぎる)のとき、

A>RUN-BD

②BASIC(ただしDisk-BASIC2にかぎる)のとき

RUN"B-DRIVER.BAS"

*COMPANY

①DOSのとき、

A>RUN-COMP

②BASICのとき、

RUN"RUN-COMP.BAS"

なお、複写・解凍したディス

ク(実行用ディスク)にはDOS1とDOS2の両方が入っているので、ディスクドライブに入れてリセットすれば、自動的にDOSが立ち上がります。ただし、そのディスクのなかに「AUTOEXEC.BAT」という自動立ち上げバッチファイルがあると、DOSが立ち上がるとすぐそのバッチファイルを実行するので注意してください。

・小メニューにもどれないもの

小メニューからゲームを選んで遊んだあと、CTRL+STOPでプログラムを中断し、SHIFT+F4キーを押すと、run"type-a.xb

と表示されて、もとの小メニューにもどります(ただし、付録ディスクをセットしていないとエラーになる)が、「ラスタースクロールだノ」「小倉百人一首」の2本から付録ディスクのメニ

ューにもどるには、リセットしてタイトルからやりなおしてください。また、圧縮ファイルを解凍したあとに付録ディスクにもどるときもかならずリセットしてください。 25ページ

■ファンダム・サンプル

ぜんぶで4本のファイルを収録しています。

NMH-4-1.SIM

NHM-4-2.SIM

「マシン語の気持ち」で掲載・解説しているSimple ASM用ソースファイル 42ページ

SAMPLE.SB4

「スーパービギナーズ講座」で先月収録を約束したプログラム 40ページ

Q&A.FS4

「ファンダムスクラム」のQ&Aでの解答 39ページ

バスターライバー



EXT-BD

COMPANY



EXT-COMP

アル甲

アル甲5「ヒット・アンド・ブローの思考ルーチン」応募作のうち、同率1位で優勝した4つのプログラムと、予選リーグで惜しかった2つのプログラムの計6作品を収録しています。

H&B-05.AL5

(J)

H&B-07.AL5

(烏丸おいけ)

H&B-08.AL5

(浜田屋)

H&B-17.AL5

(万個珍歩)

H&B-01.AL5

(日乃出武史)

H&B-11.AL5

(Qちゃん)

H&B-14.AL5

(谷孝大)

【操作方法】数字キーで4桁を入力(BSキーでカーソルをもどせる)。リターンキーで決定。評価はHがヒット、Bがブロー。どちらかが正解にたどりついたら、1ゲーム終了。

収録ファイルはすべてBASICプログラムで、操作方法もまったくおなじです。BASICから個別にロードして遊んでください。 61ページ

CGコンテスト

今月のCGコンテストは、イラスト部門より「ぶ〜け」、「押入れの中のルネサンス」を、ぬりえ部門から「こりっ／」を収録しているおじや。あとはマロのトビラCGと、お題CGで、先月のようなさみしさはないぞよ。

このコーナーは圧縮ファイルになっているので解凍作業が必要でおじや。新しいディスクを1枚用意して、109ページの解凍の手順をよく読んでからやってたもれ。

解凍が無事終わると、まずマロのトビラCGが表示されるぞ

よ。あとはスペースキーでメニューに入るでおじや。メニューでの操作方は、カーソルキーで選択、スペースキーで決定、ESCキーでキャンセルするでおじやぞ。

このディスクを再起動させたいときは、MSX-DOSのA>が表示されている場合だったら「RUN-CG4」と入力し、BASIC上から再起動させたい場合は「RUN-CG-4.BAS」というファイルをロードして、実行すればOKでおじや。では楽しんで



98ページ EXT-CG4

紙芝居&動画

今月は、あぶなくてユカイな作品「北風と太陽」を収録しています。イソップ童話がもとになっているので、原作を知らない人は、ぜひそちらを読んでから紙芝居を見ることをオススメします。ただ、今月から本誌で投稿作品の解析はやっていませんので、解析したい人は、自分でプログラムを見て解析してくださいね。

このコーナーは圧縮ファイルになっていますので、解凍作業が必要です。解凍は109ページの解凍の手順をよく読んでからお

こなってください。無事解凍が終わると紙芝居が自動的にはじまります。

このディスクを再起動させたい場合は、MSX-DOSのA>が表示されている場合なら「RUN-KAM4」と入力し、BASIC上から再起動させたい場合は「KITA.BAS」をロードして実行します。

ただ、ターボRの高速モードで実行すると、字送りが速すぎて読めないの、標準モードで実行してください。

それでは名作を心ゆくまでお楽しみくださいませ。 98ページ



EXT-KAM4

FM音楽館

作品を送るときに、応募用紙のコメントは必ず書いてくださいね。付録ディスクのメニューを書くときの参考にします。

「偽善者VOX」は、収録にあたって付録ディスクのシステムとの不都合から、CLEAR文の値を変更してありますが、鑑賞には差し支えありません。

先月是一般の楽曲がディスクに収録されないわけを説明しましたが、今月はゲームミュージックについてお話ししましょう。

今月を見てもらうとわかるように、ゲームミュージックはデ

ィスクに収録できるものもあります。できるもの、と書いたからには、できないものもあって、その境界はゲームメーカーの考え方になります。付録ディスクへの収録を許可してくれるメーカーもあれば、「ちょっと勘弁してください」というメーカーもあるわけです。

具体的にどのメーカーのゲームミュージックがディスクに収録できるのか、という疑問がでてくると思いますが、とりあえず、今までディスクに収録してきたゲームミュージックのメーカーなら、おおむね大丈夫といえるでしょう。 64ページ

MSX View

今月はしっかりと収録しているMSXViewのコーナー。今回はちょっと使いこなすのに熟練と技術を要するツール、その名も「ViewKIT」を収録。これはネットに流れているフリーウェアを転載した。

じつはコレ、Viewそのもので使えるものじゃない。「ViewKIT」とはMSX-C ver.1.2でMSXViewのプログラムを作成するためのユーティリティコマンドおよびライブラリ、サンプルプログラムをひとまとめにしたものだ。したがって、これを使用するにはMSX-C ver.1.2が必要になる。しかも、MSX-C ver.1.2でしか作動しないためMSX-C ver.

1.0では使用することができないということを頭にいれておいてほしい。

現在、タケルで発売しているものはこのver.1.0なので、これから「ViewKIT」を使うためにMSX-Cの購入を考えている人は、まちがわないように注意していただきたい。

「ViewKIT」の使用制限や内容説明などがREADME.DOCに書いてあるので、よく読んでおいてほしい。

質問などがある場合にはアスキーシステム事業部に直接、問い合わせしてくれ。

また、使用方法などに関することはMSX-C.DOCにくわしく書いてあるので、そちらを参照してもらいたい。



EXT-VW4

MIDI三度笠

今回はFRIEVE作のゲーム「SLIME WORLD」(1月号のファンダムに採用)のBGM特集の第2弾だ。

まず、ちょっとだけゲームの内容を紹介しよう。このゲームはスライムであるジェライム君が主人公となって、人間や裏切り者のスライムたちと戦って、スライムの国に平和を取り戻そうという、ロールプレイングゲームなのだ。ぜひ、MFファンの1月号の付録ディスクに収録されているので、ゲームを遊びながら、元になった音楽を聞いて

みてほしい。同じ音楽がMIDI音源を使用することによって、また一段とよいサウンドになって聞くことができるのだ。

収録した作品は3曲で、どれもBASICプログラムだ。また、使用音源はローランド社のCM-32Lだけど、違う音源の人は本誌の70ページの「今月の付録ディスク」に載せている、各曲データの音色のうわわけ表を参考にしながら、自分の音源用にエディットして聞いてね。音源を接続したら、聞きたい曲をロードして、RUNするだけなので操作はかんたん。

69ページ

AVフォーラム

今月のAVフォーラムのオープニングは、いかがだったでしょうか? きれいだよね。これは、最近活躍中の中村英雄くん(新潟県・18歳、現在BIKOの称号を持つ)の作品である。かれこれ半年以上もまえに、このAVフォーラムのオープニングは送られてきたのだが、季節の変わり目というか、区切れのいいときに使おうとしていたので、今回、

やっと登場することができた。

BOTSN作の「百人一首」は音だけの作品。これはFM音源を使っているため、AVフォーラムのメニューから選んで動かせない。動かすには「百人一首」を選択し、ウインドウが開いたときにリターンキーを押す(次にスペースキー)。これでメモリにプログラムがロードされるのでRUNすればOK。ただし、終わったらリセットすること。

90ページ

MFファンに
いいたい
放題ノ

★父が通信教育で使った後、ぼりをかぶっていたパソコンを見て、ムリヤリもったのがこのF1XVです。まだ始めたばかりなので、いろいろ知りたいな、と思っています。(神奈川県・横浜市中区14歳・H B F1XV)
★4、5年前、F1XVを購入して使用していましたが、最近2年程使って居りません。先日パソコンの店でMSX・FANの本を見つけた購入。この価格でディスクもついて居るにいい。書店へ毎月入れてもらうようにして来ました。内容も気に入っています。近々AIGTを買おう予定です。これからはMSX・FANの為にがんばって下さい。(和歌山県・坂口勘一郎・65歳・H B F1XV)

オマケ

今回のオマケは、2月情報号のファンダム「野望の戦略」のユニットエディタです。これで各ユニットの攻撃力と機動力を変更することができます。

■使用方法

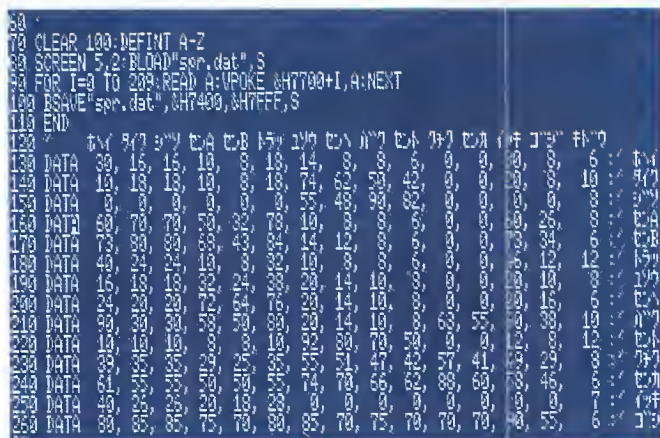
まず、『野望の戦略』を解凍したディスクを用意します。このときディスクは書き込み可の状態にしておいてください。

つぎに、そのディスクに今回の付録ディスクの中のUNITE D. BASをコピーします。

UNITED. BASをロード

し、その行130～行260のDATA文を書きかえます。これらのデータは、行の最後のコメントにあるユニット。例えば行130のばあいは歩兵の、行120のコメントにかかっている各ユニットへの攻撃力、機動力になっています。

リストの書きかえがおわったら、RUNします。これで、ユニットデータのはいつているファイルSPR、DATが書きかえられ、新しいユニットでゲームを行うことができます。



④リストのデータ部分、ここのデータを書きかえる。行120～行260のコメントにはユニットの略称がはいっている。行120の左から歩兵、対空砲、戦車A、戦車B、トラック、輸送ヘリ、戦車ヘリ、爆撃機、戦闘機、駆逐艦、戦艦、一揆、怪獣、そして起動力だ。くわしくは2月情報報の31ページのユニット性能表を参照のこと

今月の表紙

ああ、酔っぱらいはイヤですねえ。すぐからんでくるし、話は通じないし、そのほかにも



⑥ホルスタイン渡辺でさえ、この下書きをスキヤナーで読み込んで修正を加えていくという手法を取っている。確かにこのほうが時間短縮につながる。だが、マイクロキャビンの末永氏や某梅屋氏は直接、画面にマウスでスイスイ書き込んでいく熟練者。しゅこい

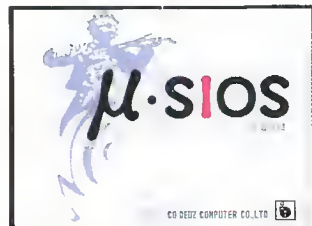
……。これほどたちの悪い人達もほかにいないでしょう。世界中で酔っぱらいが街中や公園をふらつてるのは日本ぐらい。ホント平和ですねえ。いい国だ。

あてましょQ

2月情報号はピッツーのMIDIソフトの穴埋め問題だった。伏せてあるソフト名の4文字を当てるというクイズで、答えはズバリ「SIOS」。いちおうヒッカケのつもりだったんだけど、PACKやNOTEなんて書いてきた人はゼロ。ちょっと、かんたんすぎたのかなア。問題を逆にすればよかったかなア？ まあ、イराしい問題を考えてみると、人間の性格もイラしくなっちゃいそうだから、素直にいました。

さて、今回は正解者のなかか

ら抽選で5名に、ピッツーのゲームソフト『クインプル』をプレゼントしちゃうぞ。当選者は以下のとおり。楽しみに待っててよね⇒神奈川県・斉藤広行、千葉県・新井洋、皆川正彦、高知県・檜垣龍二、広島県・堀尾寛太 以上。(敬称略)



⬆️ほらほらこのとおり、 μ のあとにつづく4文字は「SLOS」なのだった

パソ通天国

みなさん、大変お待たせいたしました。音楽用フリーウェアソフトの「MGSシリーズ」です。今回は大きくバージョンアップしたので、旧バージョンからのMGSファンは、本誌のなかでも大きな変更点についてはふれているけど、まずは付属のドキュメントをよく読んでから使うようにしてくださいね。

いつもスペースの都合で、音楽データの1つ1つについての解説を書くことができなかったけど、今回はちょっとだけできませんでした。GMを例にとると、

そのままMGSDライバーで鳴らすことのできる音楽データに置き換えた作品だけではなく、さらにアレンジをして手を加えたものが2曲入っています。END-MANさんとAIDIXさんの作品がそうです。また、OPLLドライバーで有名なミュージシャンのゆじさんの作品をAinさん(MGSシリーズの作者)がMGSEL用に作りかえた作品「疾風迅雷」もあります。これはゆじさんがAinさんへ個人的にデータのソースを分けてくれたことによって、実現したものです。



84ページ

MSX-DOS

付録ディスクの大メニューをのぞいているうちに、ムラムラとDOSへ行きたくなった人のためのコーナーです。世界でいちばん人気のないコーナーですが、まあ、あたりまえでしょう。

B:

なんで今月はB:のコラムがあるのでしょうか？ それはですねえ、今月は特別に何かがあるってわけじゃないんです！

カンのいい人なら、もうわかりですね。そうです、じつは

ついでに、「BASIC」というコーナーを作ろうかと冗談をいったらOrcが真顔で反対しました。BASICに行きたい人は、ディスクを入れずに電源を入れるか、ここでDOSに入って「BASIC」と命令してやってください。(コ)

ただ余っただけ。ホホホホ。

とかいうわりに、話題がないわけではない。久しぶりに愛しのバボさまがB:を書いてます。はっきりいって、まじめに書いていて期待はすれかもしれないけど、バボさまの意外な一面がわかりますよ。(ささや)

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味→無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★はターボR専用プログラムです。

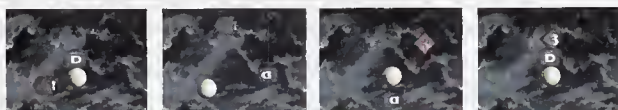
※各コーナータイトルの①②③は、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
オールディーズ㉔	付録ディスクの使い方(P110)	旧作市販ゲーム	●テグザー	T . COM	マシン語のプログラムです(DOS上で動きます)。
今月の表紙㉔	付録ディスクの使い方(P112)	表紙C G	「HANAMI」	COVER-4 . C COVER-4 . XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。
ファンダム・GAMES㉔	ファンダム(P25~62)	掲載プログラム	ラスタースクロールだ! 水中生物を釣ろう ●Frugal battle ●UFOピッチャー ●LET'S SWIM! 周期球 Dead end 2 小倉百人一首 ●めざせ! 番! ★バスドライバー COMPANY	RASTER . FD4 SUIOYUU . FD4 F-BATTLE . FD4 UFOPITCH . FD4 SWIM . FD4 S-BALL . FD4 DEADEND . FD4 HYAKUNIN . FD4 MEZASE . FD4 B-DRIVER . LZH COMPANY . LZH	拡張子「.FD4」のファイルはすべてBASICプログラムです。 拡張子「.LZH」のファイルは圧縮ファイルです。
ファンダム・サンプルプログラム㉔	新・マシン語の気持ち(P42) スーパービギナーズ講座(P40) ファンダムスクラム(P39)	掲載プログラム	●CP命令を中心とするサンプルプログラム ●グラフィックキャラクターも入力できる文字列入力プログラム ●BGM切り換えルーチンのサンプル	NMH-4-1 . SIM NMH-4-2 . SIM SAMPLE . SB4 Q&A . FS4	「SimpleASM」用ソースファイルです。 BASICプログラムです。 BASICプログラムです。
アル甲㉔	アル甲5(P61)	関連プログラム	●対戦型ヒット・アンド・ブローのコンピュータ思考ルーチンの優秀作7本	H&B-05 . AL5 H&B-06 . AL5 H&B-08 . AL5 H&B-17 . AL5 H&B-01 . AL5 H&B-11 . AL5 H&B-14 . AL5	BASICプログラムです。
紙芝居&動画教室㉔	紙芝居&動画教室(P96,97)	掲載紙芝居	「北風と太陽」	KAMI-4 . LZH	圧縮ファイルです。
FM音楽館㉔	FM音楽館(P64~68)	掲載プログラム	ファンキー ヤンキー HUMANOISE LAUGH AT CRITICA~ ローターズ「ローターズ」 宿敵 偽善者VOX XANADU「キングドラゴン」	FUNKY-Y . FM4 HUMANOISE . FM4 LAUGH . FM4 ローターズ . FM4 シュクテキ . FM4 VOX . FM4 XANADUKD . FM4	BASICプログラムです。 ディスク収録のために掲載プログラムに手を加えています。 ※要MSX-MUSIC
AVフォーラム㉔	AVフォーラム(P90~91)	掲載プログラム	規定部門/自由部門	AV-4 . BAS AV-4 . BIN	起動用BASICプログラムと、各作品のプログラムをまとめたデータファイルです。
CGコンテスト㉔	ほぼ梅庵のCGコンテスト(98~104)	掲載C G	イラスト部門/トビラC G/ぬりえ部門用教材C G	CG4-1 . LZH CG4-2 . LZH	すべて圧縮ファイルです。
パソ通天国㉔	パソ通天国(P84~89)	音楽関連のフリーソフトウェアとその音楽データ	フリーウェア「MGSドライバー」 フリーウェア「MGSEL」各種音楽データ	MGSDR304 . PMA MGSF000 . LZH MGSELOOT . PMA MSP101P . LZH MGSC102 . PMA AIDSC-53 . PMA END01 . PMA AIN02 . LZH SIPPUZIN . LZH	すべて圧縮ファイルです。
MIDI㉔	MIDI三度笠(P69~71)	MIDI用演奏プログラムを3本収録	★「SLIM WORLD」のBGM	SLIM-FD1 . MID SLIM-B2 . MID SLIM-BAT . MID	ターボR専用BASICプログラムです。
あてましょQ㉔	付録ディスクの使い方(P112)	ゲームクイズ	—————	ATEQ-4 . C ATEQ-4 . XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。
MSX-DOS㉔	付録ディスクの使い方(P112)	MSX-DOS1、2の基本セット	●MSX-DOS1 MSX-DOS2	MSXDOS . SYS COMMAND . COM MSXDOS2 . SYS COMMAND2 . COM	MSX2/2+用のMSX-DOS1セットと、MSX-DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています。
MSXView㉔	付録ディスクの使い方(P111)	MSX-C ver.1.2でViewのプログラムを作るツール	★フリーウェア「ViewKIT」	VKITDOC . LZH UTILS . LZH LIB . LZH SAMPLE . LZH	すべて圧縮ファイルです。
オマケ㉔	付録ディスクの使い方(P112)	「野望の戦略」のユニットエディタ	ファンダム「野望の戦略」ユニットエディタ	UNITED . BAS	BASICプログラムです。
B:㉔	付録ディスクの使い方(P112)	編集後記	—————	BCLN-4 . C	付録ディスク用テキストファイルです。

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」(吉川栄泰・作)で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT.COM」は、フリーウェアの「PMext」(べあみんと★すたあ・作)です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC.LZHは、このPMextのドキュメント(テキスト)を圧縮したものです。

このほかに買ったままの違約金も、980円だから、ぼたつくで、*と相思相愛が、デイスをやってみて、安い、安い、*
 ひとしきり残っているのはMSX2+のおかげです。この1月を機会に毎月買わないで、絶対おもしろくない、*
 近くにMSX2+以上しか売っていません。お年玉でG-Tを買おうと思っています。これからいろいろなことを載せてください。
 当県県、羽矢智史、19歳、MSX-10、*
 ★ばくちが持っているのはMSX-10(MX-10)

「マルチメディア時代」を予感させる3DO



3DOのロゴが立体化し、さまざまな方向にくるくる自転しながら、画面中央を中心に公転するデモ。なめらかに高速に動くが、このデモはプログラムに関しては素人のスタックが作ったそう。しかも、単純なアニメーションではなく、インタラクティブに(コントローラの操作に応じて)変化する。ところで、このロゴ、串に刺すとチビ太のオデンに似ている

用語辞典的な説明をすれば、マルチメディアとは、テキスト(文字)、映像、音声を統合的にかつ自在に扱えるソフト、ハード、システムを意味している。パソコンやゲーム機など家庭で扱うコンピュータの延長線上をずっと走って、どこかで質的に飛躍したところにある領域だ。

ここでは夢や理想ははっきりと錯綜し、イメージが混乱している。それで、マルチメディアは、業界人を含む多くの人にとって、妖怪めらりひょんのようにつかみどころがなく、怪物ヌエのように正体不明だった。

そこへ、「3DOインタラクティブマルチプレーヤ」というマルチメディア機が光明のように登場して、1つの真理を具体的に提示した。「マルチメディアは家電である」

商品として出回りはじめたら、CDがアナログレコードをあっとい



CESに展示された3DOの試作機。8個までつながるコントローラのほか、マウスやキーボードも入力機器として使える



その背面。音声出力のR、L、ビデオ出力端子、S端子がならぶ。さらに、映像を入力してSFXするためのビデオ入力端子も検討中



うまに駆逐したようになんだかすごいことが起きそうな予感がする。

3DOの最初の2文字は、three dimension(3次元)の略だそうだが、最後の1文字はaudio, video, stereo, Nintendo(ノ)などと韻を踏んでいるような含みがある。

↑
最初の製品は、3DO社からライセンスを受けた松下電器が開発している。1月末、Panasonicのロゴ付き試作機が編集部によってきた。製品版の80パーセントという手作り機によるデモを見て、思わず声が出た。1月初旬にラスベガスでおこなわれたコンシューマー・エレクトロニクス・ショー(CES)ではじめて実演したときも、世界中から集まったその筋やこの筋の人々を釘付けにし、デモの最中、拍手がはじまるほどの受けようだったらしい。

3DOは家庭用のテレビにビデオ出力で接続し、解像度は640×480ドット、3万2000色同時発色。ちょっと見た目はビデオのような画面だ。CPUは32ビットのRISCチップ

ブ(とにかく高速)だが、むしろポイントとは、セル・エンジンという画像処理用特製チップにある。

セルとは、四隅の座標で管理するイメージの単位で、1画素から全面面を超える大きさまで自由に、しかも自然画をそのまま扱え、同時に処理できるセルの枚数も基本的に無制限。そのセルを自由に移動させるだけでなく、拡大・縮小、回転、歪曲、透明化、3D上の平面や曲面への貼りこみ、光源に応じた影付けなど、SFX的な処理が高速にできる。

音は、これも特製チップのDSPが処理し、音質はCDなみ、ヘッドホンで聴けば左右前後の区別が付く立体音響機能も備わっている。

内蔵CD-ROMプレーヤは倍速。CD-ROMのほか、音楽用CDやコダックのフォトCDも楽しめる。

さらにフルカラー、フルスクリーンの画像を1秒間に30枚表示するコンパクトビデオの機能も標準装備し、オプションのカートリッジで、MP EGという規格に準拠したフルモーションビデオにも対応する。



コントローラ操作でいろいろな方向に回転する立方体のマス目に自然画のパネルを貼り付けて遊ぶ、デモ的なゲーム。パネルはきわめて自然に立方体に貼り付く



宇宙飛行士の写真を貼り付けた立方体をコントローラ操作で変形させている。おなじものが、ゼリーのようにブヨブヨになって跳ね回るデモもある



インタラクティブ・ムービーと呼ばれる新しいジャンルのサンプル。リアルな人が前後左右に歩きまわり、背景もそれに応じて自然な遠近感を保って変化する

↑
3DOは、まあアメリカで今年の11月、700ドル(8万5千円前後)で発売される予定。同時に専用ソフトが20〜30タイトル出るという。

日本では……未定だが、きっと出る。3DOは、3DO社の規格に基づいて、ライセンスを受けたメーカーが製品を作るシステムになっている。だから、MSXのようにいろんな家電メーカーから3DOが発売される可能性だってある。ハードはぜんぜんちがうが、3DOのなかにはMSXとおなじ心が入っている。

以後、わたしたちは隔月刊になります。

突然ですが、MSX・FANは本号より、ひと月おきに発売する、隔月刊となります。本号以降は「4〜5月情報号」といった形式の表示になり、以降、奇数月の8日に2か月ぶりの情報号を発売することになります。

この刊行ペースのダウンは、読者のみなさんをお待たせする期間が長くな

るという意味で、たいへん申しわけなく思います。そのぶん、月並みないようですが、2か月ぶりの楽しみを詰めこめるよう、よりいっそう密度の高い編集を心がけます。

市販ソフトの新作がほとんどない現

状では、新作紹介や攻略などの記事は減らざるをえませんが、そのかわりに、従来にも増して、ゲームやCGや音楽など、MSXを使って自分の作品を作る楽しさ、ノウハウ、すばらしい作品の紹介などに力を入れていきます。また、

「作る」というテーマではもう一歩プロのほうへ踏みこんだ新企画も進めているところです。

そのほか、海外情報や同人ソフト情報などMSX周辺のさまざまな情報を今後も意欲的にお伝えしていきます。これからも、ご愛読、ご投稿など、よろしく願っています。

次号、6-7月号は5月7日発売(予価980円)

■発売 徳間書店 発行・編集 徳間書店インターメディア ●発行人=橋窪宏男 ●編集人=山森尚 ●編集長=北根紀子 ●編集委員=山科敦之 ●スタッフ=川尻淳史+鍋田洋志+福成雅英+諸橋康一 ●アシスタント=池田和代+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹+山田貞幸 ■制作 ●AD・表紙デザイン=井沢俊二 ●表紙CG=ホルスタイン渡辺 ●本文デザイン=井沢俊二+高田亜季+デザイラ+TERRACE ●イラスト=しまづ★どんき+中野カンフー+成田保宏+野見山つづ+南辰真 ●編集協力=鈴木伸一+諏訪由里子+高田陽+馬場俊輔+早坂泰成+星野博和+横川理彦 ●写真協力=矢藤修三 ●フィニッシュデザイン=あくせす+ワードポップ ●印刷=大日本印刷

ASCII

ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21 (エムエスエックス・ビュー1.21)

MSXView 1.21

価格: 9,800円 (送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

- 特長: ●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOS2のコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属。
- 対応機種: Panasonic FS-A1ST



【ご注意】Panasonic FS-A1GT (松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC (ビュー・カルク)

ViewCALC

価格: 14,800円 (送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

- 特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能 (理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数 (sum, max, modなど) もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。
- 対応機種: MSX turbo R専用
- ※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。



MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ (MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

価格: 30,000円 (送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R
- ※MSX2, MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけでご使用になれます。また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。



RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイスMSX-SERIAL232 (エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格: 20,000円 (税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R



【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、各アスキー直販店 (電話03-3486-7114) までお願いいたします。

高速で大容量のメディア (HD) をサポートMSX HD Interface (エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

MSX HD Interface

価格: 30,000円 (送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカードリッジです。MSX2, MSX2+, MSX turbo R対応

- ▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。



MSX, MSX2, MSX2+のスペクシートMSX-Datapack (エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapack

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編...ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど。●ソフトウェア編...拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど。
- 対応機種: MSX, MSX2, MSX2+
- メディア: 3.5-2DD



■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX turbo RのスペクシートMSX-Datapack turbo R版 (エムエスエックス・データパック・ターボRバージョン)

MSX-Datapack turbo R版

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編...MSX turbo R仕様、MSX-DOS2 (コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など。●ソフトウェア編...ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など。
- 対応機種: MSX turbo R
- メディア: 3.5-2DD



高速・高機能通信ソフトMSX-TERM (エムエスエックス・ターム)

MSX-TERM

TAKERUにて発売中

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R
- 対応OS: MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
- ※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。
- 【ご注意】この商品のご購入についてのお問い合わせは、プラザー工業 (株) TAKERU事務局 (電話 052-824-2493) までお願いいたします。

MSX-DOS2 TOOLS (エムエスエックス・DOS2 ツールズ)

MSX-DOS2 TOOLS

価格: 14,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2 (エムエスエックス・エスバグ2)

MSX-SBUG2

価格: 19,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッグをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2 (エムエスエックス・シーバージョン1.2)

MSX-C Ver.1.2

価格: 19,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。

※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX, MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛て請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京 (03) 3486-8080 大阪 (06) 397-8200 株式会社アスキー

Panasonic

これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ、512KB。**
ゲームを高度にスピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**
デジタルサウンドが楽しい。



MSX用マウス(別売)
FS-JM1-H
標準価格 7,800円(税別)

ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT

MSX turbo R パソコン
FS-A1GT 199,800円(税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができる
デジトークツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) **MSX R** パソコンは、**MSX 2** **MSX 2+** のソフトも使用できます。● MSXマーク、MSX View、MSX-
S2はアスキーの商標です。● MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年令・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)ワープロ事業部営業部MX係まで。

心を満たす先端技術—— **Human Electronics** 松下電器産業株式会社



T1062053190984

©徳間書店インターメディア1993

印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 62053-19

MSX-FAN

1993
APRIL-MAY

4-5月号

平成5年4月10日発行
第7巻第4号(通巻3号)
第三種郵便物認可

発行人 杉野安男
編集人 山森 尚

発売・株式会社徳間書店
徳間書店インク・メディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-1
〒105 東京都港区新橋4-10-7

〒105 東京都港区新橋4-10-1
〒105 東京都港区新橋4-10-7

定価 980円
(本体51円)